週刊 D2総力大特集！ セガ新ハード、ドリームキャスト追撃取材！

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

1998/vol.19
6/19·26
特別定価420円

平成2年6月16日第三種郵便物認可 1998年6月26日発行（毎週金曜日発行）第14巻19号通巻220号

新着画面公開！
ワープスタッフインタビュー！

D2

2週連続！ 大ボリューム総力2大特集!!

ドリームキャスト

その夢の可能性 追撃特集20ページ！

セガサターンソフト 徹底攻略COMPLETE GUIDE
スーパーロボット大戦F ～完結編～
無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド
少女革命ウテナ いつか革命される物語

セガサターン最新ソフト満載！
探偵神宮寺三郎 ～夢の終わりに～
コード・アール

特報!!
サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～
ルナ2 エターナルブルー
ラングリッサーV
スレイヤーズ ろいやる2
バッケンローダー

SOFTBANK

SEGASATURN

Coming in w

よろしくお願い致します。

inter,1998

W
A
R
P.

warp inc.
seizan bldg.4F,2-12-28,
kita-aoyama,minatoku,tokyo,japan
(www.warp-jp.com)

Contents

セガサターンマガジン
1998年6月19・26日号 vol.19
1998 SOFTBANK CORP.

P154 追撃！サタマガ総力取材でお贈りする!!

ドリームキャスト その夢の可能性

P18 ドリームキャスト発表タイトル第1弾！

Dの食卓2

P30 特報！話題作の最新情報盛りだくさん!!

SEGASATURN PRESS!!

表紙イラスト:「Dの食卓2」
制作:ワープ
カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

SEGASATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

LANDMARK ランドマーク

TOPICS E3開催！

30℃を超える猛暑のアメリカ・アトランタをさらに熱くする世界最大級のゲームイベント「E3」（Electronic Entertainment Expo）が、現地時間で5月28日から3日間にわたって開催された。

会場では5本の指に入るほどの巨大なブースを構えていたセガだが、Windows版「セガラリー チャンピオンシップ2」を世界で初めて出展したというほかは特に目玉もなく、PCとアーケードが出展タイトルの9割を占めた。

セガ オブ アメリカ（以下SOA）がサターンの販売を中止したこともあり、E3の出展タイトルを見ても、海外のコンシューマ市場はPSが圧倒的だ。しかし、一部関係者を集めて行われたSOAプレス発表会で、ドリームキャストを'99年秋に発売すると発表。ソフトは10～12タイトルを発売と同時期に、その後も20～30タイトルのラインアップを揃える用意があることを明らかにした。すでにアクレイム、ミッドウェイ、GTインタラクティブソフトウェア、インタープレイ、マイクロプローズの5社の参入が決まっている。また、SOAの子会社セガソフト・ネットワークがバックアップに入り、ドリームキャストのネットワークゲーム開発をサポートしていく。

来年のE3はセガ陣営の巻き返しが期待できそうだ。

PowerVRブースでソニックの描かれたポスターを発見！ 暗にドリームキャストでの協力体制を示しているのか？

不振のセガ陣営の中で、「セガラリー チャンピオンシップ2」Windows版を初出展したセガPCのがんばりが光っていた。

広いスペースを取っていたセガブースはほとんど秘密の（？）商談スペースで占められていた。写真左はアーケード版「ハウス オブ ザ デッド」のきょう体。アメリカ限定？

EVENT 「サクラ大戦」歌謡ショウ夏公演 帝国歌劇団花組、8月に参上！

昨年7月、ゲームの新しい広がりを見せた「サクラ大戦 歌謡ショウ」。その第2回目「サクラ大戦 歌謡ショウ 第2回花組特別公演『つばさ』」が、8月11～16日の6日間、全8回の公演を決めた。

今回は、李紅蘭とアイリスが演じる『つばさ』という劇を中心に、おなじみ花組メンバーに加え、星組の2人も登場。前後半の2部構成となる舞台は、歌や踊りなど前回以上の内容に期待が持てそうだ。

「デジタルであるゲームがエンターテインメントになるためには、演劇、ミュージカル、映画など、すべてのエンターテイメントを取り込む必要がある。歌謡ショウは僕の夢を実現させる実験です」と語る広井氏は、さらに、「ここから“ドリームキャスト”していきたい」というセガへのエールで会場を沸かせた。

初登場となる「2」の新キャラクター、レニ役の伊倉一恵さん(右)、織姫役の岡本麻弥さんの演技にも注目したい。

●会場：東京厚生年金会館
●日時：'98年8月11～16日

11（火）	12（水）	13（木）	14（金）	15（土）	16（日）
／	14:00	／	／	14:00	／
19:00	19:00	19:00	18:00	19:00	19:00

●料金：S席6,000円　A席5,000円

●チケット発売所：6月29日より発売開始
キョードー東京 03-3498-9999
チケットぴあ 03-5237-9999
チケットゼゾン 03-3250-9999
CNプレイガイド 03-5802-9999
ローソンチケット 03-3573-1015
●問い合わせ：
キョードー東京 03-3498-9999

EVENT

ワールドカップ前哨戦イベント 6月14日、幕張でキックオフ！

「ハイビジョン国際映像祭」(6月11～15日)の関連イベントとして開催。

6月14日夜に行われる日本×アルゼンチン戦をひかえ、同日の14:00～16:30まで、千葉・幕張メッセの国際会議場でワールドカップ公認のSS、PS、N64ゲームソフトを集めたサッカーイベントが開催される。サターンは「ワールドカップ'98 フランス～Road to Win」を出展。48台中16台の試遊台で雌雄を決することになる。

●参加方法：13:00より受付開始。先着500まで参加できる。入場無料。
●ル ー ル：勝ち点形式。スタンプシートを配布し、ランダム対戦。勝２点、引き分け１点、負０点。

NEWS

臨海副都心に新たなプレイスポット「ネオジオワールド東京」来春オープン！

東京新交通「ゆりかもめ」の青海駅に隣接する、東京・臨海副都心ST街区と呼ばれる地域に、“新しいテーマシティ”が誕生することになった。総合ショッピングモール、クルマのテーマ施設、ライブホール、そして総合エンターテイメント施設が合体したテーマシティ。この中に「ネオジオワールド東京」が来春オープンする。体感アトラクションからボーリング場まで備え、東京に初登場だ。

臨海副都心ST街区 プレス発表会

ＳＴ街区とは臨海副都心をアルファベットで地区分けし、Ｓ区とＴ区が統合された地域。

「ネオジオワールド東京」のテーマは“ハリウッド”。年間集客見込みは約200万人。

EVENT

ジョイポリスが笑いの渦！ お笑いハリケーンが全館を襲撃

◀フォークダンスDE成子坂

▲BOOMER

◀U-turn

７月18日～８月30日、ジョイポリス全館で、23組のお笑いタレントが14:00と17:00の１日２回、LIVEを披露！ 彼らのレアグッズがもらえるスタンプラリーや、セット券、パスポートを買った先着10,000名にタレントのビジュアル＆サイン入りうちわのサービスも。お気に入りのタレント出演日を欄外でチェック！

Bi Men's Factory登場

女性はもちろん、男性にも服装、スタイルに合わせて、ヘアアレンジをしてくれる「Bi Men's Factory」が６月６日、東京ジョイポリスに登場。10月31日まで毎週土、日の12:00～20:00まで営業する。料金800円。また、期間中、渋谷、池袋の同ショップ各店で配布されるイラストレーター「イケダハル」デザインのフライヤーを持参すると200円割引になる。

STCCタイムアタックコンテスト結果発表

昨年、本誌Vol.45で募集した「セガツーリングカーチャンピオンシップ タイムアタックコンテスト」には凄腕のレーサーが集結。結果は右表のとおり。入賞した皆さんおめでとう！

	順位	タイム	車	名前
初級	1st	1'48"610	TOYOTA SUPRA	江村和之
	2nd	1'48"860	AMG Mercedes c-class	松本哲也
	3rd	1'49"155	AMG Mercedes c-class	星野英樹
中級	1st	2'20"670	TOYOTA SUPRA	佐藤 修
	2nd	2'25"255	OPEL Calibra V6	寺元陶陽
	3rd	2'25"522	AMG Mercedes c-class	和田秀雄
上級	1st	2'15"568	TOYOTA SUPRA	佐藤 修
	2nd	2'22"683	AMG Mercedes c-class	和田秀雄
	3rd	2'25"522	Alfa Romeo 155 V6Ti	徳田孝一

EVENT

いくらつないでも対戦料はフリー!! XBANDフリーチャンス!! ～感謝デー実施！～

サターンで気軽に通信対戦が楽しめるXBANDは、５月21日にハドソンから発売された「Shadows Of The TUSK」で、対応ソフト数は10にのぼり、幅広いジャンルでますます充実し、対戦の醍醐味が味わえるようになった。

そこでXBANDユーザーに日頃の感謝を込めて、対戦マッチング料（１対戦３度数＝60円）、メール送受信料（XBAND１回接続１度数＝20円）がすべて無料となるキャンペーンを実施する。期間は６月20日深夜0:00～21日23:59の丸一日。メディアカードの度数を気にせず、思う存分XBANDを楽しもう。

XBAND通信対戦の火付け役ともなった「電脳戦機バーチャロンFOR SEGANET」。やっぱり、生身の相手との対戦は迫力が桁違いだ！

XBANDソフト一覧

ソフト	価格
バーチャファイターリミックス	14,800円（セガサターンモデムに同梱）
セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	2,800円（サタコレ）
サターンボンバーマン	2,800円（XBAND専用版）
デイトナUSA CIRCUIT EDITION	5,800円
電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET	1,580円（XBAND専用版）
デカスリート FOR SEGANET	XBAND1周年記念プレゼントソフト
パズルボブル3 FOR SEGANET	2,800円（XBAND専用版）
ぷよぷよSUN FOR SEGANET	2,800円（XBAND専用版）
セガワールドワイドサッカー'98	5,800円
Shadows Of The TUSK	6,800円

※価格はすべて税別です。

タイトルプレイ推奨時間

主なタイトルのプレイ推奨時間。遊びたいソフトがあったら、以下の時間にXBANDへアクセス！

日時	タイトル	日時	タイトル
6月20日 20:00～22:00	バーチャファイターリミックス ぷよぷよSUN FOR SEGANET セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	6月21日 20:00～22:00	電脳戦機バーチャロンFOR SEGANET サターンボンバーマン セガワールドワイドサッカー'98
6月20日 22:00～24:00	電脳戦機バーチャロンFOR SEGANET サターンボンバーマン セガワールドワイドサッカー'98	6月21日 22:00～24:00	バーチャファイターリミックス ぷよぷよSUN FOR SEGANET セガワールドワイドサッカー'98

参加規定　〈使用ソフト〉XBAND対応ソフトであれば自由。〈対戦地域〉自由。〈XBAND設定〉指名対戦、対戦エリア、待ち時間はいずれも自由。〈オプション設定〉自由。〈ペリフェラル〉自由。

注意事項　（※１） XBAND接続のため、期間中もモデムにメディアカードは差してください。（※２）期間内最後の対戦まではメール送受信分の料金のみは、期間後メディアカードより引き落とされます。（※３）指名対戦で相手と接続できなかった場合、１度数（20円）引き落とされます。（※４）電話料金は有料ですが、遠方のプレイヤーとの対戦の場合、マッチング後のリセット等の行為は止めましょう。

「お笑いハリケーン'98」出演者＆日程■東京JP＝7/19：アリtoキリギリス、7/25：爆笑問題（12:00～、15:30～）、８月末：ネプチューン、8/22：松本ハウス、8/29：アンタッチャブル●新宿JP＝7/18：デンジャラス、8/1：サービスパンダ、8/8：松本ハウス、8/23：T・I・M●横浜＝7/20：底抜けAIR-LINE、7/26：U-turn、8/9：スマイリーキクチ、8/16：アリtoキリギリス●京都＝8/8：ジョーダンズ、8/22：ブリンブリン、8/29：サービスパンダ●大阪ATCガルボ＝8/1：シェイクダウン、8/9：ゆうじ＆マサヒコ、8/23：矢野・兵動●岡山＝8/8：しましまんず、8/22：ギャオス、8/29：たいぞう・半平太（※岡山JPは７月中旬オープン予定）●福岡＝8/2：海砂利水魚、8/8：BOOMER、8/23：フォークダンスDE成子坂、8/30：ブリンブリン

ときめきグッズで梅雨を乗り切れ 6月25日に新商品登場!!

GOODS

6月25日に発売される「ときめき」グッズの新商品には、季節に合わせた『暑中見舞いハガキセット』や、おなじみ『トレーディングカードコレクション』の新バージョンが登場する。今回はそのトレカのパックタイプを3名にプレゼント。応募方法は欄外を見てね。

どんなトレカが入っているかは開けてみてのお楽しみだ。

「ときめき」ハガキの暑中見舞いをもらったら、嫌な梅雨も乗り切れる!?

ときめきグッズラインアップ

どきどきシャッターチャンス! 50度数テレカ3枚セット (4,000円/税別)	シャッターチャンス! クリアファイル6枚組セット (1,500円/税別)
わくわくシャッターチャンス! 50度数テレカ3枚セット (4,000円/税別)	シャッターチャンス!レターセット 便箋6種類2枚ずつ計12枚、封筒6枚 (800円/税別)
暑中見舞いハガキセット 2種類2枚ずつ計4枚セット (600円/税別)	ときめきトレーディングカード コレクションBOX (4,500円/税別) パック (300円/税別)

こなみるくオリジナル商品登場!!

2名にプレゼント

コナミの商品を扱う“こなみるく”にオリジナルグッズが登場。第1弾は、館林見晴・虹野沙希のオリジナルゴールドテレカ(1,500円/税別)と、しおり・さきの2頭身キャラがかわいい「ときめきkidsエプロン」(3,000円/税別)。

また、毎月第2・4土曜日を『こなみるくの日』として、今後もオリジナルグッズを積極的に発売するので、こまめにお店をチェックしよう。

こなみるくの店員さん気分になれるエプロンを2名に。「こなみるくエプロン」係へ応募してね。

コナミ直営店“こなみるく”紹介

こなみるく新宿店
営業時間:11:00~22:30、年中無休
住所:新宿区歌舞伎町1-16-6 3F

こなみるく上尾店
営業時間:10:00~22:00、年中無休
住所:埼玉県上尾市谷津2-1-50

こなみるく梅田店
営業時間:9:30~22:00、年末年始休
住所:大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1F

FOREVER YOURS
Every Little Thing
avex trax/1,020円

6・17発売

約2カ月ぶりのシングルはVo.持田香織が出演する『SEA BREEZE'98』のCMで聴ける。落ちついた感のあるポップスが彼女の声を引き立たせている。

ダメ!
和泉 容
ワーナーミュージック・ジャパン/1,020円

発売中

アニメ「るろうに剣心」のエンディングテーマ曲。インパクトのあるサビが耳に残り、彼女の高い声が聴く者に壮快感を与えるような楽曲となっている。

OVER DAYS
Dear
PLATINUM RECORDS/1,020円

発売中

正統派ロックバンドの彼らの新曲は、'80年代初頭のロックを思わせる。日本テレビ系「ろみひー」のエンディングテーマ曲になっている。

夏のかけら
Coming Century
avex trax/525円

発売中

大量オンエアされている『カルピスウォーター』のCMでおなじみの3人が歌う、夏に向けてのポップスが525円で発売!要チェックシングル。

ずっと 君のそばで
the OYSTERS
ポニーキャニオン/1,020円

発売中

彼らの6thシングルはどこか懐かしさを感じさせるバラードが特徴的なラブソング。C/Wはジャズライクなポップスで優しく歌い上げている。

YOU
浜崎あゆみ
avex trax/1,020円

6・10発売

デビュー曲「poker face」が大ヒットした彼女。待望の2ndシングルはスローテンポのメロディと彼女の書いた詞、歌声が融合したバラード。

さよならセシル
小島麻由美
ポニーキャニオン/3,059円

6・17発売

オトナの雰囲気漂わせるブルースを歌う彼女の久々のアルバム。行きつけのバーから聴こえてきそうな妖艶なサウンドは、一聴の価値ありだ。

サンキュー・フォー・ザ・ミュージック
ウルフルズ
東芝EMI/2,940円

6・17発売

結成10周年を迎えたウルフルズ。今回の作品はタイトル通り、音楽に対して感謝の意を込めて明るく楽しく歌っている。元気がもらえるアルバム。

満天ぬ喜び
りんけんバンド
ソニー・レコード/3,059円

発売中

沖縄の民族音楽を、その地の言葉で歌う彼らの最新作。郷土の風景が思い描けてしまいそうな心地よい独特のリズムは、心を落ちつけてくれる。

DIVI-DEAD
オリジナル・サウンドトラック
メディアリング/2,854円

発売中

サターンでもおなじみの「EVE burst error」や「DESIRE」で知られるシーズウェアの最新PCゲームのサントラ。こだわりのアレンジ6曲も必聴!

~時は夢のように~
井上涼子ボーカル集3
データム・ポリスター/2,730円

6・17発売

今回は井上涼子と、親友中山りえとのデュエット曲も入ったカラオケ付きボーカル集。「ROOM MATE」の集大成で、井上涼子の最後のアルバムとなる。

Anniversary
富士見二丁目交響楽団シリーズ
ソニー・レコード/(初回限定盤)3,059円/(通常盤)2,854円

(初回盤) 6・20 (通常盤) 7・2発売

秋月こお原作、人気小説のドラマCDが早くも第10弾に。内容は、作者自らも出演したドラマあり、演奏ありで充実。初回のみ8cmCD付き。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項:①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.19 LANDMARK(プレゼント商品名またはイベント名)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは6月18日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

BOOKS REVIEW

サターンユーザーの使える1冊

発売直後の「スーパーロボット大戦F 完結編」の攻略本を一挙に紹介！ データやマップなど、肌に合うものを選ぼう。

順位	書名	出版社	本体価格
1	機動戦士ガンダムギレンの野望 パーフェクトガイド	ソフトバンク	1,200円
2	超クソゲー	太田出版	1,300円
3	機動戦士ガンダムギレンの野望 ウェポンデータファイル	ティーツー	1,200円
4	機動戦士ガンダムギレンの野望 完全攻略ガイド	主婦の友社	950円
5	デビルサマナーソウルハッカーズのすべて	アスペクト	1,400円

東京・秋葉原 書泉ブックタワー調べ（5月1～15日）

スーパーロボット大戦F 完結編 パーフェクトガイド

■ソフトバンク
■A5判
■296ページ
■1,400円

システム解説と全体のストーリーチャートで始まる本書は、主人公パイロットたちが恋人とツーショットで紹介されるなど、新鮮な構成だ。シリーズ完結編とはいっても、作り手の感情が先行せず淡々と攻略している。マップ解説は、フローチャート、要チェックの敵ユニット攻略など。命中率の計算、ユニットサイズの修正値も掲載。

スーパーロボット大戦F 完結編 戦略解説

■宝島社
■A5判
■208ページ
■933円

宝島社の攻略本には独特の個性があるが、本書も、巻頭にスパロボ用語集をインデックスを兼ねて掲載し、検索性を高めているのが特徴だ。登場キャラとユニットが一目でわかるフローチャート完全攻略もあるので、インデックスで詳細を見つつ、全体を把握できる。随所で、プロデューサー寺田貴信氏のアドバイスを掲載している。

ゲームの歩き方 DX BOOKSシリーズ
スーパーロボット大戦F 完結編

■徳間書店
■B6判
■258ページ
■848円

手軽に情報だけを入手したい人には嬉しい、ゲームの歩き方シリーズ。巻頭の「本書の使い方」を熟読してから使用しよう。チャートにまとめられたシナリオ分岐の一覧表は、仲間にできるキャラの入手場所も併記。マップ攻略は、それぞれのユニットの動きや行動の流れを簡潔に記述。全体に、さらりと詳細な情報を整理してある。

EXシリーズ
スーパーロボット大戦F 完結編 PERFECT GUIDE BOOK

■新声社
■A5判
■256ページ
■1,280円

スパロボシリーズに馴染みの薄いユーザーでも理解しやすいようにと、ていねいなシステム解説が頼もしい。オススメの精神コマンド、ユニットの能力、サンプルデータなどがすっきり整理されている。シナリオルート表には隠しルートに進むための条件も記載。マップ攻略は、シナリオ進行例、ユニットデータのほか、次回予告もある。

セガサターン完璧攻略シリーズ
スーパーロボット大戦F 完結編 必勝攻略法

■双葉社
■A5判
■272ページ
■1,300円

見やすく整然としていながらもカラフル。必勝攻略法シリーズのデータ表はもともと定評があるが、本書はさらに充実度が高くなった。マップ兵器の射程や範囲、特殊ユニットについても詳しく説明されている。50近いコラムは、ゲームのアドバイスもあれば、読み物的なものもあって、ちょっと役立つ息抜き情報という感じだ。

セガサターン必勝法スペシャル
スーパーロボット大戦F 完結編

■ケイブンシャ
■A5判
■176ページ
■980円

前回のあらすじと勢力図、新システム「イデ」の解説で始まる本書も、他社のものと同じように、データ表が小さな文字で埋め尽くされている。シナリオのフローチャート提示のあと、すぐさまマップ攻略に突入するという、実用性に徹したタイプ。シナリオの流れ、イベント、ユニットデータのほか、ハミ出しにも情報を記載している。

ヴァンパイアセイヴァー 公式ガイドブック

■アスペクト
■A5判
■224ページ
■1,400円

ゲームのイメージを配慮してのことだろうが、ページによって色合いの関係で文字が読みにくい箇所があるのは非常に残念。とはいえ、巻頭から隠し要素の公開という荒ワザ（？）で、初心者でも簡単に出せるワザが紹介されている。格闘ゲームの用語集もあり。条件の厳しいワザも紹介されているので上級者も満足できる内容だ。

セガラリー2 オフィシャルガイド

■ソフトバンク
■A5判
■112ページ
■1,200円

実際のWRC事情やドライビングテクニックも掲載されており、架空のゲーム世界がグンと現実に近づくような気分になれる。コース攻略では、クリッピングポイントの参考速度、シフトチェンジやブレーキの位置などが表示され、かなり実用度が高い。失敗しないためのテクも文中で分析されている。開発者インタビューもあり。

ガングリフォンII 公式ガイド エースパイロットナビゲーター

■アスペクト ■A5判
■144ページ ■1,100円

毎回書いているようだが、やはりアスペクト社の雰囲気重視タイプのこだわりには敬意を表したい。本書は、単なるマニュアルや解説書という脇役にとどまらず、ゲームの一部としての存在感すらあるようだ。兵器資料、操作テクニック、実戦記録などが、まるで本物の戦闘資料のように掲載されている。ファン必携の書。

●価格はすべて本体価格（税別）です。

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック！

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP15

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

ソフト売上げ

今週は久しぶりに発売された新作タイトルが、とりあえず上位に進出。セガの新ハードの話題があったおかげか、やや影が薄いけど、新作の売れ行きはまあまあかな。頑張れ！

1位 NEW SOFT スーパーリアル麻雀P7

セタ／'98年5月21日発売／7,800円／TAB（18歳以上推奨、1・4メガRAM対応）

推定週間販売本数 2万1629本

推定累計本数 2万1629本

シリーズのファンに支えられ、最新作も順調な売上げ。オリジナルアニメーションなど見どころいっぱいだ！

2位 NEW SOFT バロック

スティング／'98年5月21日発売／6,800円／RPG

推定週間販売本数 1万7562本

推定累計本数 1万7562本

その独特な世界観で人気を集めている「バロック」がランクイン。多くの謎を秘めた物語の結末は……？

3位 前回1位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト／'98年4月23日発売／6,800円／S・RPG

推定週間販売本数 1万1358本

推定累計本数 47万9013本

今号の記事は「勝つための方法」を紹介。好きなキャラだけを使ってたら勝てなくなった、なんて人は必読！

4位 前回2位 機動戦士ガンダム ギレンの野望

バンダイ／'98年4月9日発売／6,800円／SLG

推定期間販売本数 1万0435本

推定累計本数 20万5126本

根強く売上げを伸ばし、累計本数は20万本を突破。今後も目が離せない1本だね。

5位 NEW SOFT メルティランサー Re-inforce

イマディオ／'98年5月21日発売／7,800円（通常版・3枚組）、8,800円（初回限定版・4枚組）／SLG

推定期間販売本数 9958本

推定累計本数 9958本

「メルティ」最新作がランクイン。サターン版オリジナル要素満載の充実内容だ。

6位 NEW SOFT アイドル麻雀ファイナルロマンス4

ビデオシステム／'98年5月21日発売／6,800円／TAB（18歳以上推奨）

推定期間販売本数 6267本

推定累計本数 6267本

固定ファンの多い「ファイナルロマンス」最新作も登場。売上げはまずまずかな？

7位 前回5位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／'98年4月4日発売／6,800円（3枚組）／ADV+SLG（マウス対応）

推定期間販売本数 4510本

推定累計本数 51万9228本

完全攻略も好評連載中！「帝都ジャーナル」では読者からのハガキも募集中だ！

8位 前回3位 ヴァンパイア セイヴァー

カプコン／'98年4月16日発売／5,800円（通常版）、7,800円（4メガRAM同梱版）／格闘ACT（4メガRAM必須）

推定期間販売本数 4436本

推定累計本数 13万6200本

DF発動時に無敵時間がある。タイミングよく使えば相手の攻撃を回避できるぞ。

9位 前回4位 シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子

セガ／'98年4月29日発売／4,800円／S・RPG

推定期間販売本数 3915本

推定累計本数 4万8066本

「シナリオ1」と同様に、最強クラスの武器を装備すると必殺技が追加されるぞ。

10位 NEW SOFT Shadows Of The TUSK

ハドソン／'98年5月21日発売／6,800円／SLG（モデム対応）

推定期間販売本数 3558本

推定累計本数 3558本

本格派カードゲームがついに登場。モデム対応なので対戦相手には不足しないぞ。

順位	前回	タイトル	週間本数	推定累計本数
11位	前回7位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 SNK／'98年3月26日発売／5,800円（通常版）、7,800円（お買い得セット）／格闘ACT（RAM必須）	2739本	20万7116本
12位	前回16位	サクラ大戦（セガサターンコレクション） セガ／'98年2月11日発売／2,800円（2枚組）／ADV（マウス対応）	2575本	6万2687本
13位	前回6位	センチメンタルグラフティ NECインターチャネル／'98年1月22日発売／7,500円（初回分のみ2枚組）／恋愛SLG	2292本	27万1164本
14位	前回14位	セガ・ワールドワイドサッカー'98 セガ／'98年3月5日発売／5,800円／SPT（マルチターミナル6、マルコン、モデム対応）	2248本	6万2742本
15位	前回8位	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド セガ／'98年3月26日発売／5,800円／SHT（銃対応）	2203本	13万0395本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は5月18日～5月24日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

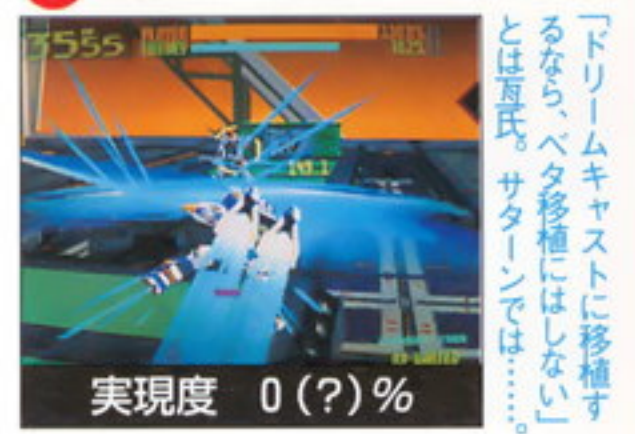
移植希望

新機種ドリームキャストには、「D2」をはじめ、いろんなタイトルが期待されているけれど、ここのリストもそろそろ衣替えが必要かな？ 新機種へのみんなの期待や意見、待ってるよ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	214
2	5	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ ビデオゲーム	142
3	1	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン ビデオゲーム	138
4	7	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	135
5	4	To Heart	リーフ Microsoft® Windows®95	130
6	3	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン他	128
7	12	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	121
8	5	パラサイト・イヴ	スクウェア プレイステーション	114
9	10	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ プレイステーション	107
10	8	グランツーリスモ	SCEI プレイステーション	76
10	15	臭作	エルフ Microsoft® Windows®95	76
12	9	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	66
13	18	ゼノギアス	スクウェア プレイステーション	62
14	14	セガラリー2	セガ ビデオゲーム	59
15	16	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト スーパーファミコン他	55
16	19	メタルスラッグ2	SNK ビデオゲーム	52
17	13	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK ビデオゲーム他	48
18	11	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	45
19	新	ダイナマイト刑事2	セガ ビデオゲーム	38
20	22	みつめてナイト	コナミ プレイステーション	35

2 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

実現度 0(?)%

「ドリームキャストに移植するなら、ベタ移植にはしない」とは亘氏。サターンでは……。

18 バーチャストライカーシリーズ

実現度 0(?)%

「個人的にはドリームキャストに移植してもいいかな」と語る三船氏。期待してもいい？

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

5～6月をはさんで新作ラッシュが目立つアーケードタイトル。今週も続々と新たにリリースされたタイトルが入ってきているぞ。夏にかけてもまだまだ新作は出てきそう？

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3tb	セガ	26247
2	2	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	21540
3	新	ストリートファイターEX2	アリカ/カプコン	10458
4	3	鉄拳3	ナムコ	9561
5	4	バーチャストライカー2	セガ	8573
6	8	セガラリー2	セガ	5759
7	5	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	3900
8	6	ビートマニア 2nd MIX	コナミ	3395
9	10	闘魂烈伝3	ナムコ	3044
10	7	ゲットバス	セガ	2913
11	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	2613
12	12	私立ジャスティス学園	カプコン	1854
13	新	タイムクライシス2	ナムコ	1563
14	9	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン	1522
15	15	電車でGO!2 高速編	タイトー	1168

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

NEW COMER

ストリートファイターEX2

アリカ・カプコン／稼働中／3D格闘アクション

決めろ! 超絶連続技!!

以前紹介した「EX2」がいよいよ稼働を開始。システム面では「EX」ならではの「スーパーキャンセル」などを受け継ぎ、連続技をつなげていく爽快感はバッチリ。さらに「エクストラキャンセル(エクセル)」などの新システムが追加され、駆け引きがよりアツいものになっているぞ。

8 ビートマニア 2nd MIX

隠し要素の多い「ビートマニア2」。もう試した人はいるかな？

13 タイムクライシス2

ペダルアクションで注目を集めた作品がパワーアップして登場。

OTHER GAMES!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

長い間期待のソフト1位にいる「バーチャファイター3」は、セガの新ハードドリームキャストでの展開もありそうな予感？　サターンの最後を飾るソフトははたして？　続報に注目だ。

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回2位 バーチャファイター3

セガ／発売日未定／価格未定／格闘ACT

281 POINTS

開発進行度 ？%

"完全"移植に期待？

入力したコマンドを画面上に表示させられたり、砂漠ステージに銀河鉄道(?)が登場したりと、さまざまな隠し要素があった業務用「VF3」。家庭用版ではどうなるんだろうね。

2位 前回1位 Pia♥キャロットへようこそ!! 2

NECインターチャネル／今秋発売予定／価格未定(2枚組)／恋愛SLG(18歳以上推奨)

267 POINTS

開発進行度 50%

ファンサービスも充実!

Windows版にあった「アルバム」=ゲーム中に1度見たグラフィックを見られるモード。サターン版では超高解像度で別ディスクに収録される。このこだわりがたまらないね。

2位 前回2位 ルナ2　エターナルブルー

角川書店・ESP／7月23日発売予定／6,800円(2枚組)／RPG

267 POINTS

開発進行度 80%

期待の最新情報紹介!

今号はファン待望の最新情報をお届け! 内容はサターン版で新たに導入された「紋章システム」や、新着ムービーの紹介と盛りだくさん。詳しくはP38からの特報記事で!!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

15位 前回20位 日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～

セガ／今夏予定／5,800円／S・RPG

146 POINTS

開発進行度 95%

いよいよ発売間近!!

今までは明らかになってなかったシミュレーション部分をP52からの記事で徹底紹介。サッカー"RPG"ならではのイベントも要チェック！

24位 前回29位 ルパン三世～ピラミッドの賢者～

アスミック／8月6日発売予定／5,800円／ACT

81 POINTS

開発進行度 85%

もうひとつの"ルパン"

モンキー・パンチが監修をしているこのタイトルは、完全オリジナルのストーリーが展開していく。待望の最新情報はP63の記事をチェック！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／今夏予定	239
5	6	スレイヤーズ ろいやる2	角川書店・ESP／8月27日	228
6	10	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	NECインターチャネル／今夏予定	224
7	4	ラングリッサーV　the end of Legend	メサイヤ／6月18日	208
8	7	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	203
9	12	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	163
10	8	魔導物語	コンパイル／7月23日	162
11	9	ワーズ・ワース	エルフ／今秋予定	158
12	13	ポケットファイター	カプコン／7月9日	155
13	17	リアルサウンド2～霧のオルゴール～	ワープ／発売日未定	150
14	11	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ／6月25日	149
15	20	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～	セガ・エニックス／6月25日	146
16	18	お嬢様を狙え!!	クリスタルビジョン／7月23日	138
17	14	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	セガ／今夏予定	137
18	16	DEEP FEAR	セガ／7月16日	129
19	15	バッケンローダー	セガ／今夏予定	122
20	19	リンダキューブ　完全版	アスキー／6月18日	121
21	21	お嬢様特急	メディアワークス／7月9日	96
22	24	ダービースタリオン(仮称)	アスキー／発売日未定	88
23	23	ハイスクール テラ ストーリー	キッド／今夏予定	84
24	29	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	アスミック／8月6日	81
25	28	シミュレーションRPGツクール	アスキー／9月予定	79
26	31	ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション	カプコン／発売日未定	77
27	22	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	コナミ／発売日未定	76
28	26	ファルコムクラシックスII	日本ビクター・日本ファルコム／11月予定	74
29	27	幻想水滸伝	コナミ／発売日未定	70
30	30	制服～ハイスクールカウントダウン～	ユーメディア／発売日未定	69

OTHER CHECK! COMING SOON!!

6 BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)

人気は高位置で安定。新情報は今月中にはお伝えできそうだぞ。

32 ワールドカップ'98フランス～Road to Win～

W杯開催とほぼ同時に発売されるこの作品。詳しくはP76から。

※ 上のデータのポイントは6月5日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

SEGASATURN RELEASE SCHEDULE

これから発売されるソフトを完全チェック！

このページの見方

【ジャンル】
- ACT…アクション
- RPG…ロールプレイング
- SHT…シューティング
- ADV…アドベンチャー
- SLG…シミュレーション
- SPT…スポーツ
- RAC…レース
- PUZ…パズル
- TAB…テーブル
- A・RPG…アクションロールプレイング
- S・RPG…シミュレーションロールプレイング
- QIZ…クイズ
- EDU…エデュテイメント
- MOV…インタラクティブムービー
- ETC…その他

【対応機能】
- ハンドル…レーシングコントローラー
- マウス…シャトルマウス
- マルチ…マルチターミナル6
- アナログ…アナログミッションスティック
- 銃…バーチャガン
- ケーブル…対戦ケーブル
- マルコン…セガマルチコントローラー
- ツイン…ツインスティック
- ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】
- 18推…18歳以上推奨
- ②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印もタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
6月 11日	AI将棋2	6,800円	アスキーサムシンググッド	TBL	
11日	ワールドカップ'98フランス～Road to Win～	5,800円	セガ	SPT	マルコン、マルチ
11日	エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～	5,800円	タカラ	SLG	
18日	リンダキューブ 完全版	6,800円	アスキー	RPG	音楽CDつき
18日	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
18日	ウルトラマン図鑑3	6,800円	講談社	データベース	
18日	村越正海の爆釣日本列島	5,800円	ビクター／ビクターソフト	SLG	
18日	ケリオトッセ！	4,800円	増田屋コーポレーション	ACT	マルチ
18日	ラングリッサーV the end of Legend	6,300円	メサイヤ	S・RPG	
25日	GAME BASIC for SEGASATURN	12,800円	アスキー	ツール	
25日	スーパーアドベンチャー ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
25日	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	ハンドルマルコン
25日	水木しげるの妖怪図鑑 総集篇	5,800円	講談社	ADV	
25日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	3,800円	コナミ	ACT	
25日	日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～	6,800円	セガ／エニックス	SPT+RPG	
25日	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	6,800円	ワークジャム	ADV	②
7月 2日	ソルディバイド	5,800円	アトラス／彩京	SHT	
2日	わくわくモンスター	5,800円	アルトロン	育成PUZ	
2日	EVE burst error & EVE The Lost One バリューパック	9,800円	イマディオ	ADV	⑧、18推
2日	アナザー・メモリーズ	5,800円	スターライトマリー	ADV	
2日	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	3,800円	セガ	SHT	マルコン
2日	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
9日	ポケットファイター	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM対応
9日	Code R(コード・アール)	6,800円	クインテット	RAC+ADV	
9日	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	5,800円	データイースト	ADV	18推
9日	お嬢様特急	6,800円	メディアワークス	ADV	②
16日	DRUID～闇への追跡者～	6,800円	光栄	ADV	
16日	DEEP FEAR	5,800円	セガ	ADV	②
23日	ルナ2 エターナルブルー	6,800円	角川書店／ESP	RPG	②
23日	ハイスクール テラ ストーリー	5,800円	キッド	恋愛SLG	18推
23日	お嬢様を狙え!!	6,800円	クリスタルビジョン	ADV	18推
23日	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
23日	SONIC JAM(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ACT	マルコン
23日	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
23日	★サターンミュージックスクール2	5,800円	WAKA	ETC	
23日	レイディアントシルバーガン	5,800円	トレジャー	SHT	
23日	コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～	未定	コナミ	バラエティ	
30日	バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」	5,800円	ビング	SLG	
未定	アンジェリーク デュエット	7,800円	光栄	恋愛SLG	
未定	アンジェリーク デュエット(プレミアムBOX)	9,800円	光栄	恋愛SLG	
下旬	本格プロ麻雀 徹満Special(セガサターンコレクション)	2,800円	ナグザット	TAB	
未定	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	SHT	
未定	The Legend of HeroesI&II 英雄伝説	5,800円	GMF	RPG	
未定	ドリーム・ジェネレーション 恋か？仕事か!?……	6,300円	メサイヤ	恋愛SLG	
未定	エルフを狩るモノたちII	未定	アルトロン	ADV	
未定	ソルヴァイス	未定	アルトロン	A・RPG	
8月 6日	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	5,800円	アスミック	ACT	
6日	★サムライスピリッツベストコレクション	4,800円	SNK	格闘ACT	
6日	★リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	4,800円	SNK	格闘ACT	
20日	海辺(ビーチ)でリーチ！	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
27日	スレイヤーズ ろいやる2	6,800円	角川書店／ESP	RPG	
27日	★ガーディアンフォース	5,800円	サクセス	STG	
9月 未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
未定	★バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「裏切りの戦場」	5,800円	ビング	SLG	
未定	デジタルモンスター(仮称)	未定	バンダイ	育成SLG	
11月 未定	ファルコムクラシックスII	5,800円	日本ビクター／日本ファルコム	ETC	
今夏 未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	1・4メガRAM対応
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	バッケンローダー	5,800円	セガ	S・RPG	
未定	魔法使いになる方法(仮称)	6,800円	テイジイエル	RPG	
未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃
未定	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	1・4メガRAM対応
未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
今秋 未定	スチームハーツ	6,800円	戯画	SHT	18推
未定	アドヴァンスト V.G.2	6,800円	テイジイエル	格闘ACT	
未定	Pia♥キャロットへようこそ!! 2	未定	NECインターチャネル	恋愛SLG	②、18推
未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
未定	バーチャコールS	未定	キッド	恋愛SLG	マウス、マルチ、18推
未定	Find Love 2～The Simulation Game～	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
今冬 未定	七つの秘館 戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
98年内 未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
未定	Jリーグエキサイトステージ'V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
未定	E・TUDE prologue ～揺れ動く心のかたち～	未定	TAKUYO	ADV	
来春 未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
発売日未定 未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	②、欄外
未定	Project X2	5,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT	
未定	幻想水滸伝	3,800円	コナミ	RPG	
未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
未定	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	②
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
未定	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	未定	カプコン	バラエティ	
未定	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	未定	カプコン	バラエティ	
未定	バイオハザード 2	未定	カプコン	ETC	
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	無人島物語外伝 高持教授の大冒険(仮称)	未定	KSS	SLG	
未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランド カンパニー	RPG	
未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

※「シャドー オーバー ミスタラ™」は4メガRAM必須、「タワーオブドゥーム™」は4メガRAM対応

セガサターン SATURN MAGAZINE 読者参加型企画 Vol.102 読者レース WEEKLY

このコーナーの見方 このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点（オッズ）の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票でオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する！

読者のみんなからの投票で、発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は合併号前の静けさ。新作ラッシュは次号からだぞ？

↓オッズ表サターンA 6月5日現在発売済みサターンソフト総本数:996本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～〈通常版／初回特典版〉	ADVA+LG	9.7856
2	2	スーパーロボット大戦F～完結編～	S•RPG	9.5782
3	4	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（18歳以上推奨）	ADV	9.5483
4	3	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	9.5152
5	9	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.5049
6	8	CULDCEPT（カルドセプト）	TAB	9.5018
7	6	仙窟活龍大戦 カオスシード〈通常版／初回限定版〉	SLG	9.5012
8	7	グランディア	RPG	9.499
9	10	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.4956
10	5	ヴァンパイア セイヴァー〈通常版／4メガRAM同梱版〉	ACT	9.4636
11	11	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4611
12	14	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.4259
13	15	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4115
14	16	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.3989
15	17	サクラ大戦〈ソフト単品／特別限定版／サタコレ版〉	ADV+SLG	9.3735
16	18	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サタコレあり）	SLG	9.3729
17	13	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	S•RPG	9.3684
18	19	プリンセスクラウン	A•RPG	9.3649
19	20	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3571
20	21	シルエット ミラージュ	ACT	9.3539
21	22	街	NOV	9.3487
22	25	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.3129
23	23	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.3076
24	28	Pia♥キャロットへようこそ!!（18歳以上推奨）	SLG	9.3039
25	24	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	RPG	9.3037
26	33	ひみつ戦隊メタモルV	ADV	9.303
27	26	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3018
28	27	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.297
29	32	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩（いろどり）のラブソング	ADV	9.2926
30	30	ポリスノーツ	ADV	9.2842
31	29	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.2791
32	31	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.2689
33	12	ガングリフォンII〈通常版／ケーブル同梱版〉	SHT	9.2586
34	34	バーチャファイター2（サタコレあり）	ACT	9.2404
35	35	慟哭 そして…（18歳以上推奨）	ADV	9.2333
36	36	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.2333
37	37	だいな♥あいらん	ADV	9.2266
38	38	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2214
39	39	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2213
40	40	NiGHTS（ナイツ）（サタコレあり）	ACT	9.209
41	新	ルームメイト3 ～涼子 風の輝く朝に～	ETC	9.2
42	41	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.1997
43	42	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE（サタコレあり）	SPT	9.1749
44	44	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	SHT	9.1609
45	55	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	9.1428
46	46	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1383
47	47	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア（18歳以上推奨）	ADV	9.1377
48	45	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.1305
49	49	悠久幻想曲	RPG	9.1295
50	50	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（サタコレあり）	SHT	9.1203
51	54	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	9.1194
52	48	バトルガレッガ	SHT	9.113
53	51	レイヤーセクション（サタコレあり）	SHT	9.1109
54	53	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.1101
55	52	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.1083
56	65	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S•RPG	9.0909
57	59	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	PUZ	9.0838
58	57	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	9.0821
59	58	セガラリー・チャンピオンシップ（サタコレあり）	RAC	9.0782
60	60	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0758
61	43	ステラアサルトSS	SHT	9.0652
62	61	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	RPG	9.0481
63	62	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0465
64	63	花組対戦コラムス	PUZ	9.0388
65	64	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	9.0365
66	79	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special（18歳以上推奨）	ADV	9.035
67	67	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.0145
68	66	バーニングレンジャー	ACT	9.0102
69	69	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.0043
70	68	怒首領蜂（ドドンパチ）	SHT	9
71	70	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	8.9994
72	71	バーチャファイター	ACT	8.9926
73	72	エターナルメロディ	SLG	8.9924
74	73	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.992
75	75	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	8.9826
76	74	マリカ～真実の世界～	RPG	8.9818
77	78	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.9818
78	76	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	8.9813
79	77	プリンセスメーカー2（サタコレあり）	SLG	8.966
80	90	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.9565
81	93	クーリエ・クライシス	ACT	8.9565
82	82	BULK SLASH	SHT	8.9546
83	80	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9528
84	81	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9441
85	84	バーチャコップ	SHT	8.9422
86	83	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	8.9391
87	86	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）（サタコレあり）	A•ADV	8.9386
88	85	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.9375

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
89	87	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.933
90	88	UNO DX	TAB	8.9285
91	89	ソニックジャム	ACT	8.9151
92	91	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9067
93	94	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	8.9038
94	92	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9011
95	97	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.8947
96	96	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.8924
97	98	ダライアス外伝	SHT	8.888
98	56	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	8.8823
99	101	タクティクス オウガ	RPG	8.8769
100	102	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.8705
101	95	THE HOUSE OF THE DEAD	SHT	8.8676
102	103	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8631
103	104	真・女神転生 デビルサマナー（サタコレあり）	RPG	8.8559
104	105	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8431
105	106	ファイティングバイパーズ	ACT	8.84
106	100	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.8269
107	110	大航海時代外伝	S•RPG	8.8235
108	111	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	8.8106
109	137	くのいち捕物帖	ADV	8.8095
110	107	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8074
111	120	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.8064
112	108	戦国ブレード	SHT	8.8044
113	109	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.802
114	112	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.7916
115	113	GRANDRED	SLG	8.7857
116	114	天地無用！連鎖必要	PUZ	8.7833
117	118	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7741
118	119	パンツァードラグーン	SHT	8.7691
119	115	Winter Heat	SPT	8.7688
120	117	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7644
121	122	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.7638
122	121	Techno Mortor（テクノモーター）	ETC	8.7619
123	124	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.7608
124	123	三國志V	SLG	8.7591
125	125	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7583
126	126	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7541
127	132	七ツ風の島物語	A•RPG	8.7515
128	127	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7486
129	129	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.7435
130	128	バイオハザード	ADV	8.7396
131	130	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7385
132	116	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7343
133	131	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.7251
134	133	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7246
135	134	バーチャコップ2	SHT	8.7196
136	139	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.7142
137	138	信長の野望・天翔記	SLG	8.7096
138	136	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.7
139	141	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6941
140	142	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.69
141	145	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.683
142	146	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.679
143	144	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.6787
144	143	ストリートファイターコレクション	ACT	8.6706
145	140	信長の野望 将星録	SLG	8.6666
146	147	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6657
147	151	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.6647
148	149	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6604
149	148	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.66
150	150	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6587
151	99	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.6571
152	185	ウイニングポスト3	SLG	8.6562
153	152	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.6545
154	153	ハイパーデュエル	SHT	8.6428
155	155	メタルブラック	SHT	8.6428
156	156	ラングリッサーIII〈スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG&RPG	8.6403
157	158	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.6367
158	170	ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～	S•RPG	8.6363
159	160	ストライカーズ1945	SHT	8.6216
160	161	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6174
161	163	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.6111
162	164	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6111
163	159	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.6091
164	172	大航海時代II	SLG+RPG	8.6063
165	166	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6053
166	165	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6032
167	168	デイトナUSA	RAC	8.5974
168	171	COTTOn2	SHT	8.5972
169	135	シーバス・フィッシング2（サタコレあり）	SLG	8.5967
170	162	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5951
171	174	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5925
172	169	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5916
173	173	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5894
174	175	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5791
175	154	太平洋の嵐 疾風の軌跡〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.5789
176	190	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.574

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
177	176	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.5714
178	177	ドラゴンフォース（サタコレあり）	SLG	8.5699
179	180	古伝降霊術 百物語	ETC	8.5641
180	179	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.5637
181	181	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5618
182	182	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.561
183	167	プロ野球チームもつくろう！	SLG	8.5573
184	184	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5555
185	187	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.551
186	157	ソビエトストライク	SHT	8.55
187	183	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5471
188	186	世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.5454
189	188	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.5416
190	189	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5357
191	192	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.5327
192	191	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5265
193	193	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.5194
194	201	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.5192
195	200	ぎゃわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND（サタコレあり）	TAB	8.5056
196	195	DX人生ゲームII	TAB	8.5051
197	194	アンジェリークSpecial	SLG	8.5043
198	197	テラファンタスティカ（サタコレあり）	S•RPG	8.4972
199	198	BATSUGUN	SHT	8.4963
200	196	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.4937
201	202	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4848
202	178	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.4838
203	203	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.4744
204	204	コマンド&コンカー（サタコレあり）	SLG	8.4722
205	199	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.4684
206	206	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4667
207	205	維新の嵐	SLG+RPG	8.4666
208	207	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4564
209	208	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4558
210	209	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.4518
211	211	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.445
212	221	すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.4444
213	210	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
214	213	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4259
215	212	ストリートファイターZERO	ACT	8.4246
216	223	パップ・ブリーダー	SLG	8.4105
217	218	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.41
218	214	紫炎龍	SHT	8.4098
219	215	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.408
220	216	ディスクワールド	ADV	8.4074
221	220	SEGA AGES／パワードリフト	RAC	8.4042
222	217	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4008
223	219	モンスタースライダー	PUZ	8.4
224	231	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.3965
225	222	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3962
226	224	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.3865
227	230	提督の決断III	SLG	8.3863
228	226	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3846
229	227	デカスリート（サタコレあり）	SPT	8.3841
230	228	エネミー・ゼロ（サタコレあり）	MOV	8.3804
231	229	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.3728
232	225	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.3665
233	235	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.3653
234	239	レイヤーセクションII	SHT	8.3626
235	234	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3615
236	236	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.3563
237	237	パズルボブル3	PUZ	8.3521
238	233	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.3503
239	238	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3495
240	240	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.343
241	241	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.3421
242	242	毛利元就～誓いの三矢～	SLG+RPG	8.3333
243	245	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.3333
244	246	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3283
245	243	スナッチャー	ADV	8.3255
246	244	グレイテストナイン'96	SPT	8.3251

オッズ表 サターン 上位寸評

「ギレンの野望」トップ3から脱落 まだまだ強いぞ「YU-NO」

サターン最後の大作ラッシュとなった感じのする春の大決戦も一段落。あいかわらず「サクラ2」「スパロボ完結編」が強いけれど、3強の一角にいた「ギレンの野望」が4位に転落。「サンダーフォースV」など旧勢力の上昇も要注目。1位争いも熾烈?

4位に転落「ギレンの野望」。まだまだやり込んでる人も?

【今週でダメ押しいくぜっ!】「たいっちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「ぬ？ どーしたハチよ。先週号のサタマガ、メチャクチャ大反響みたいっすよぉ!! も一業界内も騒然っすぅ」「ぬー……。何をそんなに騒ぐかのぉ……。サタマガ史上初めて、発売週の月曜朝まで原稿書いてたゆえの超大速報。金曜土曜の取材ネタも、大ボリュームでお届けしてくるなんざ、みんな思ってなかったんじゃろ」「なんと編集部には水曜朝9時に配本されましたからね。月曜朝まで原稿書いてたのに……」「いよいよサタマガは写真週刊誌に挑戦……との噂（ウソ800）」「今週はP.154からドリームキャスト追撃特集！ 先週号と合わせれば、無敵の42ページ特集（D2は2週計24P）!」「トドメいくぜっ!!」

⬇オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
247	247	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	8.3181
248	248	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.3112
249	249	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.3069
250	250	太閤立志伝Ⅱ	SLG	8.3048
251	252	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3048
252	251	パズルボブル2X	PUZ	8.2941
253	253	月下の棋士～王竜戦～	TAB	8.2727
254	254	三國志英傑伝	SLG	8.2674
255	256	Tactics Formula	TAB	8.2608
256	255	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.258
257	257	Wizards' Harmony	SLG	8.2414
258	258	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	SHT	8.2404
259	259	AMOK	SHT	8.238
260	266	バブルシンフォニー	ACT	8.2352
261	274	サウンドノベルツクール2	ETC	8.2222
262	262	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2211
263	260	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.221
264	263	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2171
265	264	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.2142
266	265	機動戦士ガンダム（サタコレあり）	SHT	8.213
267	267	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2067
268	261	桃太郎道中記	TAB	8.2008
269	268	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2
270	269	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.1982
271	271	マジカルドロップ2	PUZ	8.1864
272	270	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.1845
273	272	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	8.1826
274	273	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.1751
275	275	ガンバード	SHT	8.1652
276	276	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.159
277	277	ファンタステップ	ADV	8.1578
278	278	ソロ・クライシス	SLG	8.1578
279	279	LULU	ETC	8.1449
280	280	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～（サタコレあり）	PUZ	8.1432
281	281	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1412
282	282	アースワームジム2	ACT	8.1363
283	283	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	8.1325
284	284	将棋まつり	TAB	8.1309
285	285	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.1276
286	287	重装機兵レイノス2	ACT	8.1266
287	286	冒険活劇モノモノ	RPG	8.12
288	295	怪盗セイント・テール	ADV	8.119
289	301	プロ野球 グレイテストナイン'98	SPT	8.1162
290	291	大運動会	SLG	8.113
291	288	サターンボンバーマン（サタコレあり）	ACT	8.1119
292	289	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.1111
293	290	2度あることはサンドア～ル（サタコレあり）	ETC	8.1019
294	293	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.0995
295	294	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0993
296	304	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.098
297	297	アイルトン・セナ パーソナルトーク ~Message for the Future~	ETC	8.0916
298	298	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0909
299	318	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	8.0909
300	300	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0878
301	302	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0867
302	303	優駿クラシックロード	SLG	8.0833
303	299	バーチャファイターキッズ	ACT	8.0832
304	305	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.0724
305	306	ZAP! SNOWBORDING TRIX'98	SPT	8.0714
306	309	ダイナマイト刑事（サタコレあり）	ACT	8.0671
307	308	ブラストウインド	SHT	8.0645
308	307	ラストブロンクス	ACT	8.0635
309	310	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0597
310	296	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.0583
311	311	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0571
312	312	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
313	313	ブラックドーン	SHT	8.0526
314	314	MYST	ADV	8.0477
315	317	スーパーリアル麻雀PⅥ（X指定）	TAB	8.0387
316	315	スレイヤーズろいやる	RPG	8.029
317	327	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.0194
318	319	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	8.0172
319	320	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0141
320	321	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	8.0119
321	323	実況パワフルプロ野球S	SPT	8
322	324	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	8
323	325	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	8
324	326	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8
325	328	プロ麻雀 極S（サタコレあり）	TAB	7.9898
326	330	放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	SLG	7.987
327	329	F-1 Live Information	RAC	7.9685
328	322	EVE The Lost One	ADV	7.9643
329	339	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.9615
330	331	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9578
331	332	バーチャル競艇	SPT	7.9565
332	333	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
333	292	ガンブレイズS（18歳以上推奨）	RPG	7.9523
334	334	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.9473
335	335	南方珀堂登場	ADV	7.9444
336	336	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.9444
337	338	大江戸ルネッサンス	SLG	7.9428
338	316	フォトジェニック〈通常版／初回限定版〉	SLG	7.9375
339	337	サクラ大戦 花組通信	ETC	7.9288
340	340	ダークセイバー	A•RPG	7.9279
341	341	速攻生徒会	ACT	7.9259
342	342	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.92
343	346	羅媚斗（RABBIT）	ACT	7.92
344	343	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
345	344	SONIC R	RAC	7.9164
346	345	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	7.8947
347	359	エリア51	SHT	7.8823
348	232	卒業Ⅲ～Wedding Bell	SLG	7.875
349	347	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.873
350	349	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.8636
351	350	The Tower	SLG	7.8554
352	351	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.8524
353	352	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
354	357	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.8402
355	355	FEDA・リメイク! ～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8324
356	354	チョロQパーク	RAC	7.8275
357	358	三國志Ⅳ	SLG	7.8188

◎新着本命馬紹介

人気につき、いよいよ3作目に突入。ファンはやっぱり要チェック?

41着 NEW SOFT ルームメイト3 ～涼子 風の輝く朝に～

データム・ポリスター／'98・4・29
5,800円／ETC

全投票平均点	9.2
本誌の平均点	6.33

「1」「2」と比べても格段にパワーアップ。これだけのデキなら、細かいところでもケチをつけることはできないでしょう。個人的な好みなんですけど、"りえちゃん"を、もう少し出してもらえたら完璧だったかな?（埼玉県・長谷川哲夫・30歳）コンセプトは評価できるんだけど、僕はあまり好きになれなかった、というより深くのめり込むことができなかった。シリーズを通してグラフィックはよくなってきたと思うし、システムも全体的な作りも「1」「2」と続いているだけあって、完成されたモノになりつつある。そういうところに惹かれてつい買ってしまうんだけど、客観的に見ると、その独創的なコンセプト以外には秀でているところがないように思えてしまう。要は好みの問題。のめり込んでプレイできればかなり満足できるのでしょう。（三重県・寺田慎一・23歳）サタマガをはじめとする雑誌であまり扱われてなかったりと、発売までの情報が少なすぎた。独創性が高いゲームだけあって、ゲームの内容を把握しづらい。発売前にも発売した後でも、もっと情報が欲しかった。（福岡県・西村癸秋・23歳）

●新着単穴馬紹介

長らくランクインしてこなかった新作群。一気にチェックだ!!

366着 NEW SOFT NIGHTRUTH #03 "ニつだけの真実"

レイ・アップ／'97・7・25
5,800円／ETC

全投票平均点	7.7857
本誌の平均点	5.0

会話はポンポンと弾むし、声優も豪華で、音楽も良い感じ。ロード時間も短いとは言えないものの許容範囲内だし、グラフィックもキレイ。とにかく、デジタルコミックとしてのシステムは合格点に到達している。しかし、肝心のストーリーに難点があり! 過去2作のストーリーを把握してないと、何が始まったのかサッパリ理解できないのだ。いや、把握していてもわからないかもしれない。中途半端すぎて、雰囲気しか味わえなかった。（大阪府・八坂辰法・34歳）

595着 NEW SOFT Cross Romance（クロス・ロマンス）～恋と麻雀と花札と～

日本物産／'97・10・9
6,800円（18歳以上推奨）／TAB

全投票平均点	6.5
本誌の平均点	5.66

キャラクターにもゲーム内容にもバリエーションがあって楽しむことができる。シナリオの薄さは否めないが、このキャラクターが嫌いでないのなら、十分イケルと思う。（東京都・三國栄二・33歳）ロード時間が長いうえに、その回数が多い! ミスをするたびにロードするのはもちろんのこと、中でも、フリー対戦の対戦相手を増やすために、いちいちストーリーモードのデータロードが必要なのは閉口した。ゲーム自体は、悪くないのに……。（埼玉県・小嶋正之・23歳）

658着 NEW SOFT 平和パチンコ総進撃

ナグザット／'96・10・4
7,800円／ETC

全投票平均点	5.9
本誌の平均点	4.66

当時は活躍していた、平和の4機種が収録されている。それもハネ物、権利物、デジパチとバリエーション多く楽しめるのはうれしい。しかし、総進撃というわりには、あまり流行った台がないのは……。（広島県・矢部秀典・18歳）シナリオモードといったものはなく、パチンコシミュレーターに徹しているのはよいのだが、あまり奥の深い作りになっていない。かといってゲーム中、ところどころに専門用語を使いまくり初心者を切り捨てている。（静岡県・原仁志・33歳）

662着 NEW SOFT 激烈パチンカーズ

BMGビクター・POW／'96・8・2
5,800円／ETC

全投票平均点	5.8333
本誌の平均点	4.0

パチンコそのものより、パチンコ人生をシミュレートしたストーリーモードが楽しい。しかも、ほんとにありそうな雰囲気を出しているパチンコ、パチスロが全部で8種類も入っているのもいい。ダラダラと暮らす、パチンカーな毎日を思う存分、味わうことができる。女の子をナンパしたり、目標金額を定めたりできるのも、ダメなパチンカーを演出しててていい感じ。でも、本当に良いゲームかと聞かれると、ちょっと返事に困ってしまうが……。（愛知県・佐々木秀夫・23歳）

678着 NEW SOFT I miss you.

コンパイル／'97・10・30
1,980円／ETC

全投票平均点	5.6428
本誌の平均点	—

「Disk Station」をサターンで……というノリらしいが、ほど遠いものになってしまっている。あれを期待すると、裏切られるかも。それでも、田中勝己氏が全面に出た楽しい内容ではある。カラオケは笑えるし、音楽を利用したミニゲームも燃える! ハマってしまうこと請け合い。「ぷよぷよ」のCM等でコンパイルファンには（きっと）一般的になった田中勝己氏のことを知っているユーザーで、根っからのファンならたぶん楽しめるのじゃないかな。（兵庫県・浅井謙治・23歳）

690着 NEW SOFT Cat the Ripper －13人目の探偵士－

トンキンハウス／'97・7・18
5,800円／ADV

全投票平均点	5.47
本誌の平均点	4.0

じつはこれは山口雅也という方が書かれた作品をゲーム化したものなんですが、その原作の雰囲気はよく出ていると思いました。私は、原作を読んでからプレイしましたが、謎解きが意地悪で、ちょっとしたことですぐにゲームオーバーになってしまいました。原作を知ってプレイしているぶん、よけいにイライラします。また操作性がかなり悪く、しかも画面が切り替わるたびにロードが起こる、というふうにゲーム的にもちょっとキビシイです。（千葉県・小島弘子・27歳）

【ドリームキャスト徹底大比較!】「たいちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!! 今週はP.154からのドリキャス（略称仮）特集。サタマガならではの"なぜなにチェック"から、既存ハードとの徹底比較まで、一気にお届けしてますっデス」「先週号は、とにかく発表会以降の速報ネタで飛ばしたからの。今週はちょっと落ち着いて、細かいチェックをいってみたわけよ」「各メーカーさんコメントや、SNKのドリームキャストと連動した携帯ゲーム速報、そして著名人コメントなど、時間ギリギリ（5/29）まで、じっくり取材。先週のアンケートに続き、さらに詳しく各社の姿勢が浮き彫りに?」「前半はD2、後半はドリームキャスト特集。今週は合併号じゃから、じっくり読むべし!」「べし!」

WEEKLY セガサターン読者レース

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
358	360	ウイニングポスト2	SLG	7.8133
359	361	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8114
360	362	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8082
361	353	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.8059
362	363	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
363	348	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.8
364	364	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～剛（サタコレあり）	ACT	7.8
365	358	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.7857
366	新	NIGHTRUTH #03 "二つだけの真実"	ETC	7.7857
367	365	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.7826
368	387	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	7.7777
369	366	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7767
370	368	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.7756
371	369	ZORK I	ADV	7.7575
372	370	ビクトリーゴール	SPT	7.7572
373	371	提督の決断II	SLG	7.7555
374	377	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.7526
375	372	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
376	373	バトルバ	RAC	7.75
377	374	DX人生ゲーム（サタコレあり）	TAB	7.7441
378	375	Dの食卓（サタコレあり）	ADV	7.7438
379	376	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7419
380	367	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.7058
381	378	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
382	379	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6923
383	380	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6881
384	381	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
385	386	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6557
386	383	でろ～んでろでろ	PUZ	7.6538
387	385	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.6538
388	391	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.6444
389	388	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.6428
390	389	ぷよぷよ通（サタコレあり）	PUZ	7.6394
391	390	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
392	392	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.6326
393	393	セクシーパロディウス	SHT	7.6285
394	395	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6193
395	382	魔法学園ルナ	RPG	7.6114
396	394	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	7.6012
397	398	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5891
398	397	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
399	412	UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）	ADV	7.5833
400	399	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.5789
401	400	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
402	401	エーベルージュ	SLG	7.5688
403	403	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC•RPG	7.5636
404	396	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.5522
405	410	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	SLG	7.5504
406	405	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5502
407	404	新テーマパーク	SLG	7.5495
408	416	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5476
409	421	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～（18歳以上推奨）	ETC	7.5454
410	406	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（サタコレあり）	RPG	7.5441
411	413	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5416
412	407	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5406
413	408	くるりんPA!	PUZ	7.5405
414	409	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
415	414	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.52
416	411	リグロード サーガ2	S•RPG	7.516
417	417	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.5
418	418	首都高バトル'97	RAC	7.5
419	419	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
420	420	DJ wars	ETC	7.5
421	431	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4941
422	422	ウィザードリィVI&VII コンプリート	RPG	7.4909
423	423	上海 万里の長城（サタコレあり）	PUZ	7.4892
424	448	WILLY WOMBAT	ACT	7.4827
425	424	金沢将棋	TAB	7.48
426	425	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
427	426	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.48
428	427	皇龍三國演義	SLG	7.4782
429	428	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4779
430	438	ロードラッシュ	RAC	7.4776
431	402	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.4766
432	429	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4688
433	430	NHL'97	SPT	7.4666
434	432	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
435	433	ファーランドサーガ	S•RPG	7.4583
436	434	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.4454
437	435	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
438	356	WORMS	SLG	7.4444
439	436	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4444
440	437	リグロード サーガ	RPG	7.4439
441	439	エアーマネジメント'96	SLG	7.4375
442	440	アルカナ ストライクス	RPG	7.4268
443	449	卒業S（18歳以上推奨）	SLG	7.4202
444	441	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
445	446	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.4189
446	442	ウイニングポストEX	SLG	7.414
447	443	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4117
448	444	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	7.409
449	415	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～	SLG	7.4062
450	445	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.4054
451	454	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.402
452	447	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3933
453	450	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.386
454	451	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3858
455	452	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.3809
456	453	シムシティ2000	SLG	7.3762
457	462	海底大戦争	SHT	7.3734
458	455	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.3695
459	456	マンクスTT－スーパーバイク－	RAC	7.3658
460	457	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.365
461	458	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.3636
462	459	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.36
463	460	出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK	SHT	7.3553
464	461	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.3529
465	463	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
466	464	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3424
467	466	エイリアン トリロジー	SHT	7.3333
468	467	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.3333
469	468	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.327
470	469	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3236
471	470	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.3178
472	471	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.3125
473	465	ゴジラ―列島震撼―	SLG	7.3057
474	472	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.3043
475	473	ザ・ホード	SLG	7.3015
476	474	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2916
477	475	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
478	476	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
479	477	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用）	ETC	7.2769
480	478	昇龍三國演義	SLG	7.2592
481	479	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	SLG	7.2569
482	480	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.25
483	481	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.24
484	482	疾風魔法大作戦	SHT	7.2307
485	483	デジタ アクアワールド	PUZ	7.2307
486	484	テーマパーク	SLG	7.2271
487	485	シェルショック	SHT	7.2142
488	486	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
489	487	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2065
490	488	実戦 パチスロ必勝法!3	TAB	7.1764
491	489	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	QIZ	7.1707
492	490	麻雀同級生Special（X指定）〈プレミアムパック／ソフト単品〉	TAB	7.1687
493	493	NISSAN PRESENTS オーバーライビンGT-R	RAC	7.1612
494	491	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	7.1538
495	492	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1534
496	502	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1486
497	494	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.147
498	495	ギャルズパニックSS	PUZ	7.1428
499	496	ゲックス	ACT	7.1351
500	505	セガサターンで発見!! たまごっちパーク（専用パワーメモリー同梱）	SLG	7.1351
501	497	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	ADV	7.1343
502	498	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1282
503	506	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1279
504	500	Body Special 264	PUZ	7.125
505	501	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1234
506	511	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	7.12
507	503	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.1176
508	504	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（サタコレあり）	ACT	7.1136
509	507	Cubic Gallery	ETC	7.1
510	499	ROBO・PIT	ACT	7.093
511	508	マジカルホッパーズ	ACT	7.0909
512	510	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	TAB	7.0769
513	512	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0769
514	514	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.0718
515	515	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0714
516	516	サンダーホークII	SHT	7.0705
517	517	風水先生	SLG	7.0689
518	518	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	7.0645
519	521	ソード&ソーサリー（サタコレあり）	RPG	7.0577
520	519	大牌砦（DAITORIDE）	PUZ	7.0555
521	520	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	7.054
522	522	ドゥーム	A•SHT	7.0476
523	524	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.04
524	523	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.0296
525	513	ステークスウィナー	ACT	7.0246
526	525	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0189
527	527	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7
528	528	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7
529	529	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7
530	530	水滸演武	ACT	6.9799
531	543	Wizard's Harmony2	SLG	6.9642
532	533	神凰拳	ACT	6.9583
533	534	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
534	535	天城紫苑（18歳以上推奨）	ADV	6.9375
535	536	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9375
536	537	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
537	539	柿木将棋	TAB	6.9142
538	538	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	6.914
539	526	卒業アルバム	ETC	6.913
540	540	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9009
541	531	アオなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	6.8965
542	541	サイドポケット3	TAB	6.8888
543	542	七つの秘館	ADV	6.8888
544	546	天地無用！登校無用アニラジコレクション	ADV	6.8823
545	544	GOTHAII ～天空の騎士～	SLG	6.8767
546	545	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	ETC	6.8703
547	546	銀河英雄伝説	SLG	6.8636
548	547	ナイトストライカーS	SHT	6.862
549	548	永世名人II	TAB	6.8571
550	549	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.8518
551	550	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
552	551	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8412
553	552	卒業クロスワールド	ADV	6.8055
554	553	ゲームの達人	TAB	6.8018
555	557	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7972
556	554	ウルファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.7894
557	555	スカイターゲット	SHT	6.7823
558	556	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7812
559	558	必殺パチンココレクション	SLG	6.7727
560	509	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	6.75
561	559	もうちゃ	PUZ	6.75
562	560	ズーブ	PUZ	6.7333
563	561	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.7179
564	562	AI囲碁サターン版	TAB	6.7083
565	563	AI将棋	TAB	6.6956
566	564	ダライアスII	SHT	6.6916
567	565	ファンタズム（18歳以上推奨）	ADV	6.6875
568	566	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.6842
569	567	クリーチャーショック	SHT	6.6708
570	568	永世名人	TAB	6.6708
571	569	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.6666
572	570	GAME WARE VOL.2	ETC	6.6627
573	571	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	6.6538
574	572	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
575	573	ムーンクレイドル	ADV	6.6428
576	574	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6404
577	575	シーバス・フィッシング	SLG	6.6382
578	576	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
579	577	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.6153
580	578	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.61
581	579	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.6034
582	580	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5857
583	581	三國志リターンズ	SLG	6.5789
584	582	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
585	583	プリンセスクエスト〈通常版／特別限定版〉	RPG	6.5714
586	584	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.5675
587	585	m～君を伝えて～	SLG	6.5531
588	586	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.5471
589	587	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.5384
590	589	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5337
591	588	闘神伝URA	ACT	6.533
592	590	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	6.5161
593	591	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
594	592	フィッシング甲子園	SPT	6.5
595	新	Cross Romance（クロス・ロマンス）～恋と麻雀と花札と～	TAB	6.5
596	593	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
597	594	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.4945
598	595	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4927
599	596	ゲームの達人2	TAB	6.4864
600	597	Tactical Fighter	SLG	6.4761
601	598	ブラックファイアー	SHT	6.475
602	600	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.44
603	599	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4385
604	601	だいすき	ADV	6.4375
605	623	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	PUZ	6.4285
606	602	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.4268
607	603	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.423
608	604	闘神伝S	ACT	6.4122
609	605	激突甲子園	SPT	6.3921
610	606	TETRIS S（サタコレあり）	PUZ	6.3617
611	607	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.3604
612	608	ロックマンX3	ACT	6.3603
613	609	ホーンテッドカジノ（X指定）	TAB	6.3541
614	610	難兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
615	611	マジカルドロップ	PUZ	6.3478
616	612	究極タイガーII Plus	SHT	6.3333
617	613	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
618	614	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.3277
619	615	爆れつハンター	ADV	6.3125
620	616	忍ペンまん丸	ACT	6.3076
621	618	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2862
622	619	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
623	620	ウェルカムハウス	ADV	6.2608
624	621	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.2553
625	622	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
626	634	Jリーグ 実況炎のストライカー	SPT	6.25
627	625	実戦麻雀	TAB	6.2307
628	624	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.2118
629	626	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
630	627	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
631	628	BIG HURT ベースボール	SPT	6.2
632	630	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.1857
633	629	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.1842
634	631	actua GOLF	SPT	6.1818
635	632	BUG TOO!!	ACT	6.1764
636	633	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1682
637	638	テトリスプラス	PUZ	6.1428
638	635	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
639	617	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	6.125
640	636	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.125
641	637	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.1242
642	639	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
643	640	湾岸デッドヒート	RAC	6.1027
644	641	D-XHIRD	ACT	6.0945
645	642	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.0888
646	644	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	6.0625
647	643	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.0438
648	645	逆鱗弾	SHT	6.037
649	646	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.0212
650	647	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	5.9729
651	648	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	5.9441
652	649	スペースインベーダー	SHT	5.9393
653	657	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.931
654	650	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	5.9166
655	651	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.9166
656	652	モータルコンバットII完全版（X指定）	ACT	5.9139
657	653	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
658	新	平和パチンコ総進撃	ETC	5.9
659	654	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
660	655	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
661	656	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.8333
662	新	激烈パチンカーズ	ETC	5.8333
663	658	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.8148
664	659	DARKSEEDII	ADV	5.8
665	660	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
666	662	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.7692
667	663	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.7647
668	664	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.7619
669	665	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	5.74
670	666	「占都物語」その1	ETC	5.7142
671	667	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
672	668	タクマラカン～敦煌傳奇～	ADV	5.6923
673	669	ミントン警部の捜査ファイル［道化師殺人事件］	ADV	5.6923
674	672	ジャングルパーク～サターン島～〈通常版／限定版〉	ADV	5.6818
675	661	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.6666
676	670	バーチャルカジノ	TAB	5.6666
677	671	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
678	新	I miss you.	ETC	5.6428
679	673	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.6296
680	674	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.625
681	675	Race Drivin'	RAC	5.6011
682	676	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.5789
683	677	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.5531
684	678	新海底軍艦	SLG	5.5333
685	679	出動！ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	ETC	5.5263
686	680	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5231
687	687	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	5.5135
688	681	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	5.5121
689	682	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
690	新	Cat the Ripper ―13人目の探偵士―	ADV	5.47
691	683	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.4583
692	684	戦略将棋	TAB	5.4375
693	685	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.4278
694	686	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.3866
695	688	ゲイルレーサー	RAC	5.3731
696	689	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.3684
697	690	エルフを狩るモノたち－花札編－（18歳以上推奨）	TAB	5.3636
698	691	ブレインバトルQ	QIZ	5.3437
699	692	Break Thru!	PUZ	5.2631
700	693	麻雀廣流島	TAB	5.258
701	694	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1742
702	696	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.1186

【もうひとつ大目玉（笑）？】「たいっちょー（シュタ）! 今週のドリキャス（略称版）特集。一番の目玉は、やっぱり発表会の当日に同ホテルの別会場でサタマガが仕掛けたカプコン岡本吉起氏 VS セガ亙重郎氏の特別対談でしょ。注目発言が続々！ 気になる情報が一気に噴出!」「気になるぅ!」「……って、隊長も対談に一緒にいたじゃないですか」「まさに今週の大目玉（笑）!」「P.162からは見逃せないっスぅ!!」

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
703	698	TAMA	ACT	5.1084
704	699	ダイダロス	SHT	5.0839
705	700	クロックワークス	PUZ	5.0769
706	701	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.0526
707	702	2TAX GOLD	QIZ	5.0526
708	703	球転界	PIN	5.0454
709	695	サイベリア	SHT	5
710	697	はにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	5
711	704	BREAK POINT	SPT	5
712	705	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5
713	706	シミュレーション・ズー	SLG	4.9166
714	707	GALJAN（X指定）	TAB	4.9032
715	708	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.9016
716	709	3D Lemmings	PUZ	4.8666
717	710	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
718	711	Space JAM（スペースジャム）	SPT	4.8181
719	712	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	4.8153
720	713	エアーズアドベンチャー	RPG	4.7409
721	714	HORROR TOUR	ADV	4.7368
722	715	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.7333
723	716	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7291
724	717	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.6971
725	718	ハイオクタン	RAC	4.6818
726	719	タイタンウォーズ	SHT	4.65
727	720	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6486
728	721	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	TAB	4.6
729	722	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.6
730	723	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5846
731	724	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
732	725	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.5277
733	726	ゲン ウォー	SHT	4.5
734	727	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.439
735	728	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
736	729	バーチャルオープンテニス	SPT	4.3675
737	730	北斗の拳	ADV	4.3466
738	731	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.3428
739	734	FIFAサッカー'96	SPT	4.3018
740	732	キューブバトラー	PUZ	4.2068
741	735	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	4.2
742	736	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1875
743	737	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	4.1428
744	738	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.1428
745	733	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ACT	4.1
746	740	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.05
747	739	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0394
748	741	バーチャルバレーボール	SPT	4
749	742	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	TAB	4
750	743	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
751	744	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.8888
752	745	熱血親子	ACT	3.8695
753	746	天下制覇	SLG	3.8
754	747	必殺！	ACT	3.6867
755	748	トランスポート タイクーン	SLG	3.6666
756	749	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6597
757	750	痛快！スロットシューティング	ETC	3.6551
758	751	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	3.64
759	752	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	3.625
760	753	麻雀狂時代 Cebu Island'96（18歳以上推奨）	TAB	3.6
761	755	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5277
762	754	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.5128
763	756	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.4857
764	757	龍的五千年	ADV	3.4166
765	758	イエローブリックロード	ADV	3.3571
766	759	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
767	760	グリッドランナー	ADV	3.2857
768	761	爆れつハンターR（18歳以上推奨）	ADV	3.2666
769	763	学校の怪談	ADV	3.1766
770	762	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（サタコレあり）	ETC	3.1304
771	764	STRIKER'96	SPT	3.0909
772	765	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	2.9774
773	766	ジョニー・バズーカ	ACT	2.9583
774	767	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.8378
775	768	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	ETC	2.8
776	770	PLANET JOKER	SHT	2.7372
777	769	南の島にブタがいた	PUZ	2.7297
778	771	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.6956
779	773	FIST	ACT	2.663
780	774	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.6484
781	772	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6071
782	775	結婚～Marriage～	SLG	2.6033
783	776	カオスコントロール	SHT	2.5961
784	777	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
785	778	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.5555
786	779	Defcon5	SLG+RPG	2.4426
787	781	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.4274
788	780	スターファイター3000	SHT	2.4054
789	784	ハートビートスクランブル	ADV	2.3809
790	782	カオスコントロール リミックス	SHT	2.3611
791	783	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.358
792	785	テラクレスタ3D	SHT	2.303
793	786	デス クリムゾン	SHT	2.2226

オッズ表サターン下位寸評
いよいよカウントダウン開始？ 最終血戦まであと168日!?

11月20日。ドリームキャストの発進、すなわちセガサターン世代交代まで、あと168日。セガサターンの4年の歴史上、最後の最下位帝王の栄冠（？）をその名に刻むのははたしてどのソフトか？　いよいよ最終受付開始（ウソ）。本命はどれだ？

セガサターンをの歴史を変えた（？）帝王本命デス様。

Vol.42 セガサターンの名作にスポットをあてる…

サタマガ推奨名馬

Written by 馬波レイ

スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

●ジャレコ
●'98年2月26日発売
●6,800円
●ADV
●18歳以上推奨／2枚組

読者	9.1377
本誌	8.0

天下無双のスーチー好き。てゆーか無類のジャレコファン。

ソフトDATA

4/3号で初登場後、翌週の4/10・17合併号で、9.5277の自己最高オッズをマーク。その後はややオッズを落としたものの、最近は9.1点台で安定。推定販売本数は約３万８千本と、ややもう一歩？

厩舎情報 スーチーパイアドベンチャー ひとくちメモ

人気麻雀ゲーム「アイドル雀士スーチーパイ」シリーズからスピンオフ（派生）した恋愛アドベンチャー。シリーズおなじみの女の子たちが暮らす神用賀の街に、突如現れた夢魔「リリム」。次々と覚めない眠りへと誘われていく女の子たちを救うのがプレイヤーの使命。月曜日から土曜日までの６日間を無事守り抜けば、日曜日には嬉し恥ずかしのデートを楽しむことができる。園田健一（キャラデザイン）、松原秀典（総作画監督）など豪華ビジュアルスタッフも人気を支える要素のひとつ。

お気楽でもいーじゃん!!

私的なコトで恐縮なんだけど、ゲームについて考えるコトが好きなんですよ。「このアクション性がどーの」とか「ここの弾避けの熱さがこーの」とか、考えているダケで、思わず高ぶってキちゃうんですわ。これって半ば、職業病なのかもしんないケド、それがボクにとっての『ゲーム好き』という証なんだよね。

さて問題は、今回推奨する『スーチーパイアドベンチャー♥ドキドキナイトメア』なのである。プレイしたコトある人なら解ると思うけど、操作が必要なのは、マップの移動時と選択肢を選ぶときくらい。基本的には女の子との会話でゲームは進んでいくんですよ。が、考えることを抜きにして、キッチリ楽しんでる自分がいる。こりゃまいったなぁ、なんて思ってたときにハタと気づいたんですわ。実はこのゲーム、な～～んも考えずに楽しめるんじゃあないかってコトに。

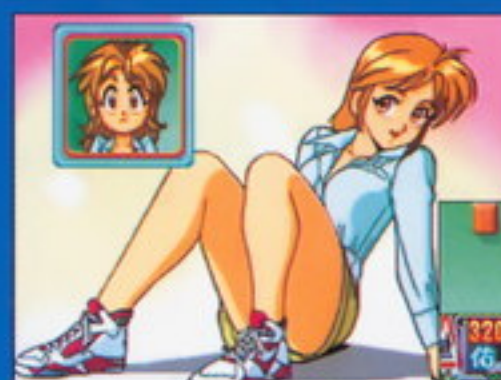
そう仮定すると、操作してなくても楽しいというコトにも説明がつく。ボクだってやっぱりオトコ（の子っていうにはトウが立ちすぎだ）。女の子がキャイキャイはしゃいでりゃ、それだけで楽しい気分になってきちゃう。増してやそれが、自分が好きだのどーだのって話にもなりゃあ……言うまでもないでしょ？　アニメとかマンガみたいな感覚だけどさ。マンガみたいといえば、リアルさが微塵も感じられないのが、またいいトコロ。フツーの女の子もいるにはいるけど、二重人格者やサイボーグ、はては宇宙人などなど。お話と割り切れば、その娘（こ）がエキセントリックなほど魅力的に見えてくるってな具合。それらが、セリフの面白さやノリのいい声優の演技とあいまって、洪水のごとく押し寄せてくる。ムムムッ。相変わらず抜け目が無いですな。ジャレコスタッフは。

そういえばさ、このゲームってば『恋愛アドベンチャー』って銘打っているんだよね。どうりで「この週はこのパラメーターを上げて……」みたいなメンドーな作業を苦手とするボクでもスンナリ楽しめたワケだ。まてよ。するとボクは、スタッフの意図にまんまとノせられてたっつーワケですね。アララララ。

たかがゲーム、されどゲーム。遊ぶという目的があるんなら、しゃっちょこばって考えずに楽しんじゃうのもいーじゃん、ってのが今回の総論でゴザイマス。あれ？　結局考えてるんじゃん（笑……えないカモ）。

本文には書かなかったケド、ビジュアルの美麗さは一級品。スタッフの愛ゆえか!?

check! なんと今年はスーチーパイシリーズ5周年だったり!!

今年はスーチーパイ登場から５年目にあたる年。その歴史をひも解いてみると、実は第１弾は意外にもSFC版。その後アーケードで脱衣モノとして登場。好評のうちに、サターンを初めとする次世代機へと移植されてきたのは、みんなが知るトコロだね。冬に発売が予定されている（もちろんサターンの）シリーズ最新作にも、期待が集まるよネッ!!

イカサマ雀士軍団が結成された記念碑的な「スーチーパイII」。アーケードの同名タイトルを大幅パワーアップ

サターンでの第１弾「アイドル雀士スーチーパイSpecial」。"MA-18"なんつーよく解らないレイティングでした。

最近の読者のコメントは？

「スーチー」ファンは絶対に買うべき！　ストーリー、システムはもちろんのこと、しゃべりまくりの進行、高レベルなグラフィック、ジャレコ特有の隠し要素も満載！　シリーズ特有のお楽しみもところどころにあって大満足です。端から見られたら、気味悪がられるほどにどっぷりハマってしまうでしょう。（宮城県・菊地康夫・22歳）

開発スタッフからオススメのお言葉

前作から２年ぶりのスーチーパイ、いかがでしたか？　約７カ月ほどの開発期間でしたが、スタッフの汗と涙と努力と根性を無理やり詰め込んでみました！　しかし、こうしてシリーズが続けられるのも、すべてユーザーのみなさんのおかげです。もし、楽しかったと思っていただけたなら、ぜひお友達にも紹介してやってください。

【先週号で松本さん、すみませんデス】「たいっちょー！　先週号のドリームキャスト特集、P.92のソニックチームのスーパープログラマー（笑）松本卓也さんの名前がすすすす、杉本になってますぅ!!」「OH！NO!!　えー、つつしんでここにお詫び申し上げます、松本さん。すみません。これで、スーパープログラマー松本卓也さんの名前は、サタマガ読者のみなさんに永遠に刻み込まれたことでしょう。……あ、いや、冗談じゃなくて。隊長の名の下に今後万全の態勢で気をつけますデス。ハイ」「んー、頼むよ、ホントに隊長（笑）」「（ぶるぶる……）えー、今回の非礼は、以後ソニックチームの新作が公開されたら毎回特報30ページぐらいということで、ひとつ……」「隊長、政治家みたいな小ズルいウソはいかんのだな」「しゅん……」

⬇次回出走予定馬パドック情報

5月に出たちょっと気になる新作群。とりあえず今回は4本を最速でチェック。買いたいソフトはどう?

?着 バロック

スティング/'98・5・21
6,800円/RPG

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.66

世界観と比べ、内容はいたってまとも。精神的に余裕ができても油断できない緊張感が伴うため、プレイ感は心地良い。柱に半身を隠しての攻撃、斬撃の途中で壁に当てて高速連撃といった戦闘での立ち回り、最下層の深さをつかめれば辛さや不安が和らぎ、俄然面白くなってくる。画質、動き、サイズを誇るムービーは借りてでも見ましょう。(大阪府・増田哲志・28歳)

?着 スーパーリアル麻雀P7

セタ/'98・5・21
7,800円/TAB

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.33

変にアイテムなどがないぶん、純粋に麻雀を楽しめるし、キャラクターごとにストーリーが設定されているのも好感が持てる。なにより、アニメーションがすごくキレイ。ただ、おまけのクイズゲームは3択問題で間違ってもすぐにやり直せるため、やりごたえがなく、ただの作業になってしまうから、他のミニゲームを考えてほしかった。(滋賀県・清水弘・23歳)

?着 Shadows Of The Tusk

ハドソン/'98・5・21
6,800円(モデム対応)/SLG

予想オッズ	?
本誌の平均点	5.33

グラフィックはキレイだし、5×5という限定された地形が舞台であるため、よく練られた内容で好印象だった。うちにはモデムがないのでできないが、いろんな人と対戦できるというのもうれしい。これを機にサターンモデムの購入考えようかしら……と、思わせてしまうほどのデキ。(福岡県・青木譲子・38歳)

?着 メルティランサー―Re-inforce

イマディオ/'98・5・21/7,800円(3枚組/初回限定版(4枚組/8,800円))/SLG

予想オッズ	?
本誌の平均点	8.33

何かと退屈な感じだった前作だが、今回はそんなことをまったく感じさせない秀作にできあがっていると思う。ストーリーは楽しいし、絵はキレイだし、もう6人のキャラクターみんな大好きです。エンディングまで見た時、マジで感動しました。(福岡県・古庄祥史・18歳) ちょっとしたことだけど、内蔵時計を利用したイベントが面白い。(三重県・山田哲也・17歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●ドリームキャストって、デ○ズニーランドのアトラクションみたい……。(千葉県・佐々木薫・17歳)
●サクラ大戦スナック(カレー味、笑)買いまくり。でも出るカードは光武ばっか…。(東京都・高島健二・20歳)
●最近品薄と評判のデス様を地方で旅行中に発見!! でも、4,300円(税別)では手が出なかった……。無念。(埼玉県・児島浩一・24歳)

セガサターンソフト総評

次号も新作ラッシュ! 見逃すな!!

来週は合併のため、1週分お休みとなるセガサターン読者レース。最新作の速報は、まとめて再来週の次号でお届けするぞ。また、ドリームキャストに移行する際の新読者レースに関しても、今から広くご意見、ご要望を募集するぞ。今後も見逃すな!!

⬇オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ/24,800円)	9.7237
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ/9,800円)	9.2941
3	3	セガサターンキーボード(セガ/5,800円)	9.2733
4	4	リアルアーケードVF(ホリ/3,980円)	9.2216
5	5	セガマルチコントローラー(セガ/3,800円)	9.0963
6	6	SBOMジョイカード(ハドソン/2、480円)	9.0928
7	7	セガサターンモデムセット(セガ/14,800円)	8.8647
8	8	ホリパッドSS(ホリ/1,500円)	8.7743
9	9	ファイティングスティックSS(ホリ/5,980円)	8.7464
10	10	アスキーグリップX(アスキー/2,580円)	8.6615
11	11	バーチャスティック(新型/セガ/5,800円)	8.6117
12	12	ファイティングコマンダーSS(ホリ/2,480円)	8.5076
13	13	セガサターンコードレスパッド(セガ/4,800/2、900円)	8.4782
14	14	バーチャガン(セガ/2,900円)	8.4087
15	15	セガサターンツインスティック(セガ/5,800円)	8.3091
16	16	セガサターンコントロールパッド(セガ/2,500円)	8.0889
17	17	ファイタースティックX(アスキー/3,580円)	8.0045
18	18	ファイタースティックX ZERO2(アスキー/3,900円)	7.746
19	19	アナログミッションスティック(セガ/7,800円)	7.7441
20	20	SSプロコマンダー(オプテック/3,680円)	7.7169
21	21	セガサターンワープロセット(セガ/29,800円)	7.7017
22	22	シャトルマウス(セガ/3,000円)	7.6759
23	23	アスキーパッドX(アスキー/2,580円)	7.4768
24	24	スクリーンマウント・サイト(タニオ・コバ/1,200円)	7.4392
25	25	レーシングコントローラー(セガ/5,800円)	7.0994
26	26	サンサターンパッド(サンソフト/3,480円)	6.7927
27	27	SSジョイパッドDX(ビック東海/3,280円)	6.419
28	28	バーチャスティック(セガ/4,800円)	6.3405
29	29	SGトルネードパッド(イマジニア/2,980円)	5.6022
30	30	SGトルネードスティック(イマジニア/4,980円)	5.5116

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、W杯サッカーを前に盛り上がる「ワールドカップ'98～Road to Win～」だ。シリーズ最新作は、初登場時に何着で登場するかな? 右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「ワールドカップ'98フランス ～Road to Win～」は何着だ?
【隊長さんの予想】これはちょっとムズイよ。48着で。
【謎の予想屋の予想】むー。オレはもうちょい下。95着で。

当選者 6/5号 6/5号着順予想「メルティランサー Re-inforce」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい、発表しますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今週は、こちらも最新作「エーベルージュ・スペシャル」の予想をしてもらうぞ。こちらももうおなじみの、最新作の初登場オッズは、どうなるかな? 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「エーベルージュ・スペシャル」は何点だ?
【隊長さんの予想】これはまたちょいムズ。7.2456……で。
【謎の予想屋の予想】オレはちょい上。7.8952で。

当選者 6/5号 6/5号オッズ予想「アイドル麻雀ファイナルロマンス4」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、もうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

ハガキの書き方例

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部
セガサターン読者レース係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A:パワーメモリー&ジョイスティック、B:ワイヤレスコントローラー2個、C:ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ! なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は6月17日(当日消印有効)だ。

今号の特別プレゼント!

3つのコースから選択可能!

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 6/5号 6/5号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は宮城県・越永礼子さん、東京都・斉藤充くん、北海道・小林有紀さん、新潟県・中西良文くん、鹿児島県・川辺幸介くんの5名だ。おめでとう!

【というわけで、来週は合併でお休みなんだなっ!】「さ～て、ハチよ。来週のサタマガさんは…………今週合併号なので、1週お休みなのだ」「うほほ～いっ!」「ま、ここのところ、新世代機発表に向けて、超ムリなことをスタッフのみんなにもこなしてもらったからの。1週間の充電を許すぞい」「…………!! たたたたた、たいっちょうーっ! なんか6月8日(月)に某カ○コンがバイ○ハザード戦略発表会を開くとの案内がぁ!!」「……むー。今週の例の対談のネタとの絡みははたして……?」「いの一番速報は、合併明けの6月19日のサタマガで最速情報をお伝えできますねっ!!」「こりゃ好都合! 次号サタマガは6月19日(金)発売。これは見逃せないぞー」「ぞー!」

読者レース応募券 6/19・26号

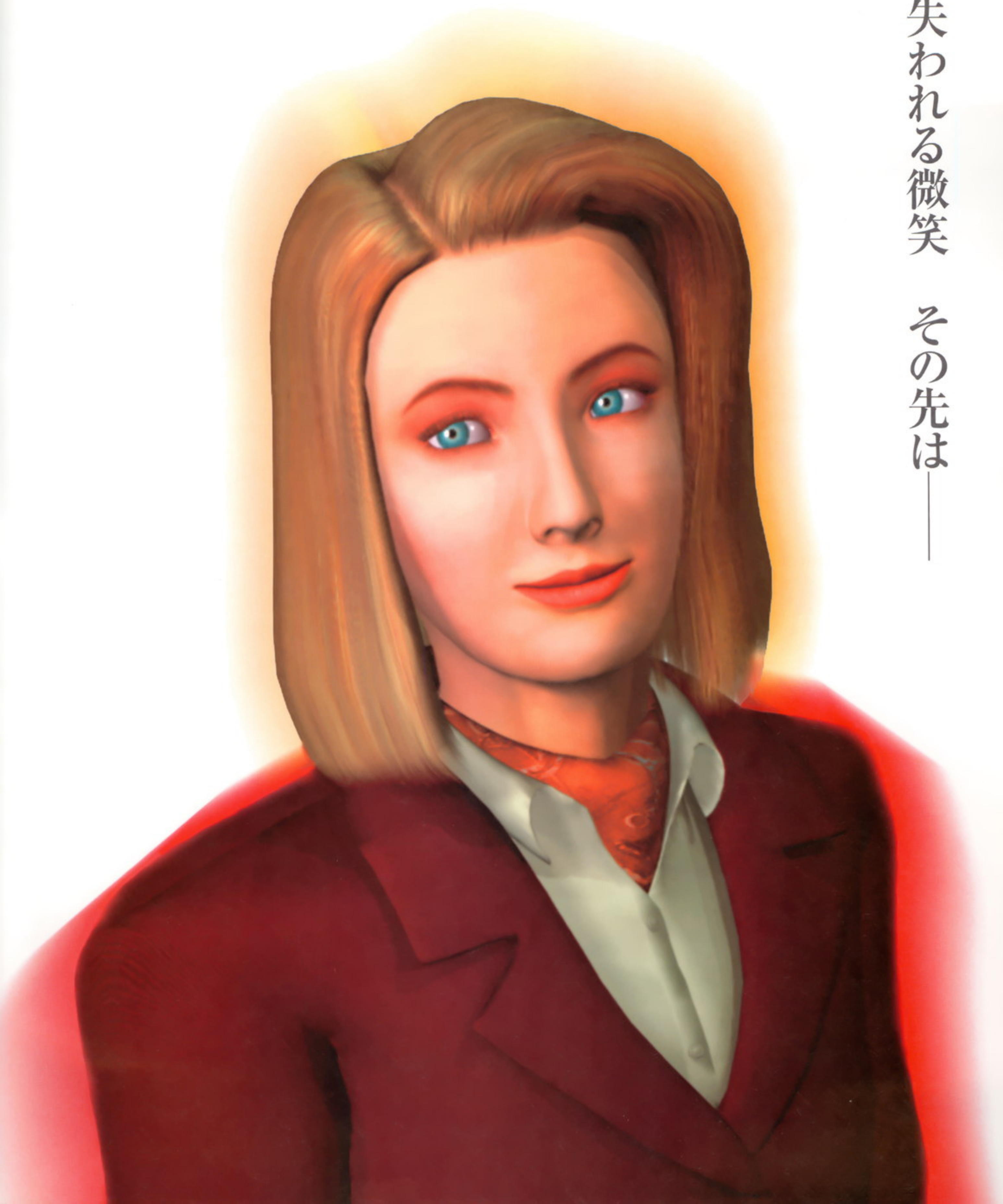
D2

Dの食卓2

■対応機種：ドリームキャスト■ワープ■98年冬発売予定■予価5,800円■アクションアドベンチャー

ドリーム キャスト対応ソフト「D2」今冬、また新たなローラが誕生する

去る5月23日。セガの新ハード・ドリームキャスト版「Dの食卓2」が1万人の前に姿を現した。今回は、ワープCGデザイナーの立石氏、制作発表会を裏から支えたNTTの稲家氏、「EO」以来ワープ作品の音楽に関わってきたファーストスマイルの大川氏のインタビューをまじえ、D2の最新情報をお届けする。

失われる微笑　その先は——

D2 OPENING

突然の惨劇に凍りつ

折悪しく、ローラもここに。彼女は何の目的で搭乗していたのか？

このハイジャックは

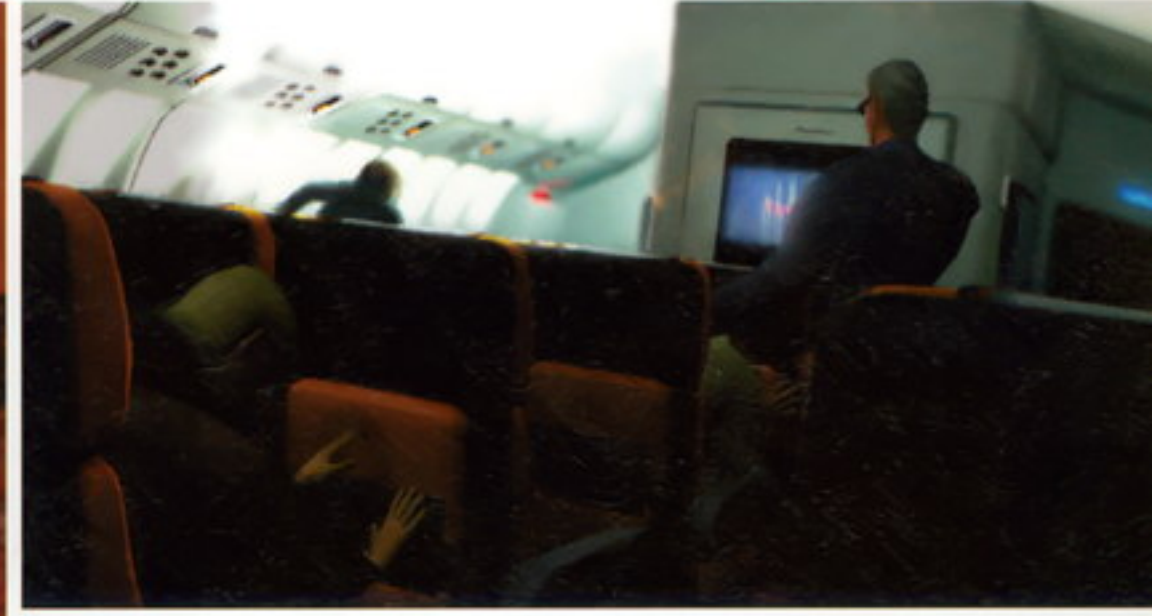
1999年のクリスマス、ある旅客機内の情景。「Dの食卓２」のオープニングは、こうしたなにげないシーンから開幕する。

空港を発ってからいくばくかの時間が経ち、機体も安定した水平飛行に入ると、乗客も緊張感から解放されてくつろぎはじめた。

もちろん、ヒロインであるローラもこの旅客機に乗り合わせた１人である。疲労が蓄積されていたのか、いつしか、うとうとと眠っていたローラだが、機体のちょっとした揺れで反射的に目を覚ましてしまう。そして、目の前のプレート上に広げたままになっていたノートパソコンに手をやり、中断されていた作業を再開した。

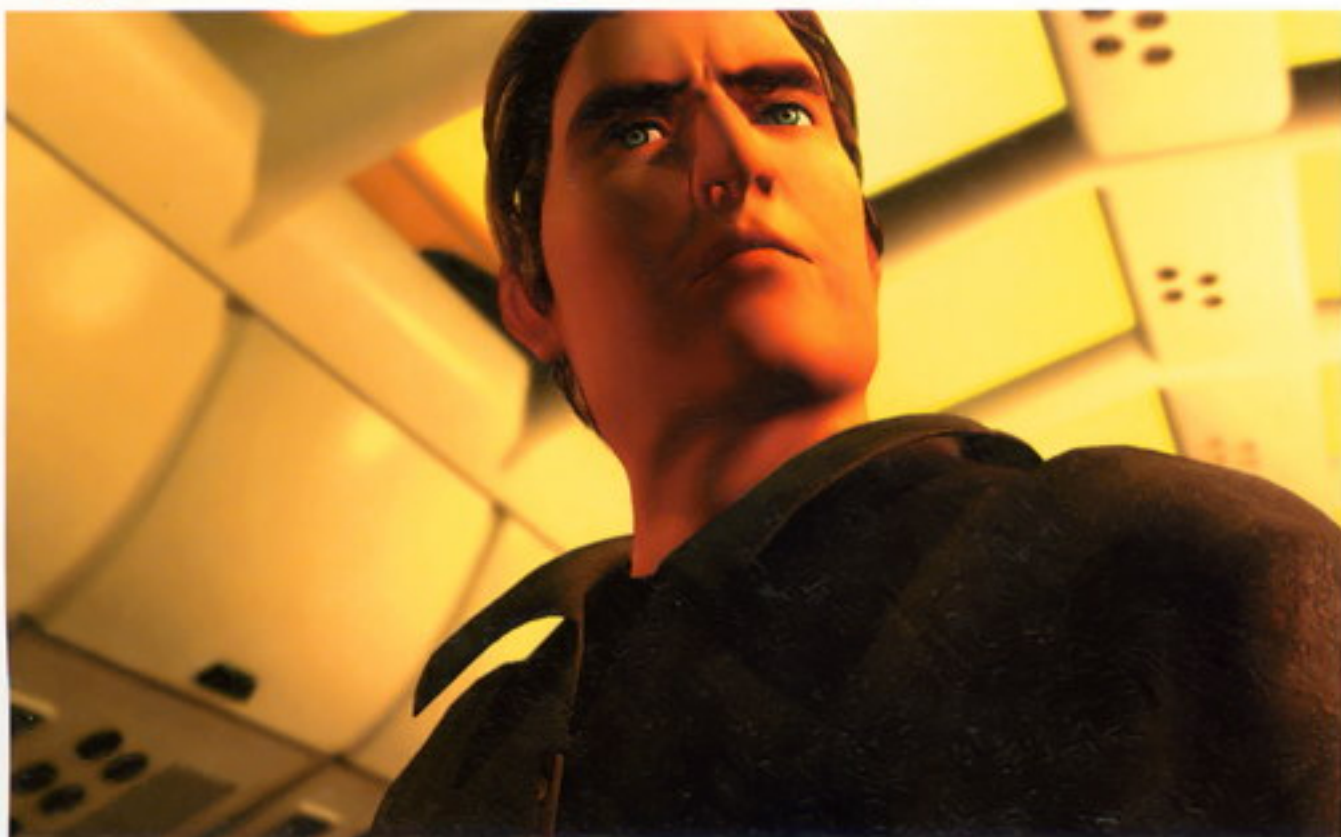
すると、近くの客席からローラに声がかかった。声の主である男性の手には、ローラが母から受け継いだコンパクトがあった。どうやら、さっきの揺れで彼女の手許から転がり落ちたらしい。ローラが礼を言い、その大切なコンパクトを受け取ろうとした直後、突然威嚇に満ちた声が機内に響いた。振り向くと、そこにはマシンガンを誇示するようにかまえた２人の男が立っていた！

搭乗時の検査をいかにしてくぐりぬけたのか、2人の男はマシンガンをいきなり取り出した。そのうちの1人は有無を言わさず乱射し、機内を恐慌に陥れた。

賢明な大人たちは、沈黙を守ることが身を守る術だと知っている。が、小さな子供は事態の急変に対応しきれずおびえるばかりである。母親が必死になだめるが、その甲走った響きに癇癪を起こした男は、短絡的に銃口を向ける。対象が子供だろうとトリガーを引くのに逡巡はしない……。

2人の男は典型的なハイジャックを展開するが、どこか異質なものを感じさせた。金品や行き先を要求するでもなく、執拗に「祈れ！」と怒鳴り散らす。政治的な思惑の絡んだ思想テロの類なのか？

く機内

男はその場にいたスチュワードをためらいもなく射殺。マシンガンが単なる威嚇ではないことを、乗客すべてが理解した瞬間――。

異質な様相を呈していた……

乗客の誰もがパニックに陥るなかで、ローラのコンパクトを拾ってくれた男は、ことの一部始終を冷静に見つめていた。その胆力からして、ただ者でないことが見てとれるが、さらに次の瞬間、彼は驚くべき行動に移る！

D2

3D ACTION

自然現象

夜間のシーン。よく見ると雪が静かに降っている。雪だけで2,000～3,000のポリゴンを使用しており、さらに“遠くの雪”と“近くの雪”といった区別もつけてあるらしい。

どんなに遠くにあっても、見えている場所へは移動できる。これまで実現が難しかった自由度を「D２」は可能にした。斜面も“通行不能な境界”ではなく、登ることができる。他にも、夕暮れ時特有のオレンジ色に染まった雪や、微妙な曲面がつけられた雪面にも注目してほしい。

リアライズ

周囲の地形だけでなく、プレイヤーが操作するローラの３Ｄ化もかなりのもの。

視点と対象物の距離が近くなっても、このクオリティで滑らかに動作するのはもちろん、ポリゴンが欠けたり、テクスチャーが粗く見える、はては処理落ち……といった今までのポリゴンゲームにありがちな欠点はまったく見受けられない。しかも、これでもまだ開発初期のバージョンというから、驚きだ。

ここであらためて確認しておくと「Dの食卓２」は、３Ｄのアクションゲームである。簡単に表現すれば、すべてがポリゴンで形成された箱庭的フィールドで、ローラを操作して敵と戦う……といった、シンプルなものだ。だが、「Ｄ２」のプラットフォームとなるドリームキャストは膨大な数のポリゴンを表示できるため、画面内にある物体やキャラクターのどれ１つをとっても、その表現の密度が過去の作品とは比較にならないくらい“濃い”ものになっている。従来は同じようにポリゴンでフィールドを作ったとしても、遠景は１枚絵などの簡略化したものだった。遠くに見える山々も、ただの“背景”にすぎなかったわけだが、このゲームでは遠方の山も緻密にポリゴンで作られている。つまり、視野に入っているものはすべて“そこにある”ので、ローラがその場所までたどり着けば、山にも登ることができる。また、フィールド内を移動するローラも細かく描かれている。現在公開されている開発中の画面でさえ、ポリゴン格闘のキャラクター以上のクオリティだ。静止画像では伝えきれないのが残念だが、この実在感を少しでも感じてほしい。

移動に使用するヴィークル

基本的にプレイヤーはローラを操作するので、移動は徒歩が中心（と思われる）になる。だが、厳しい自然の雪山では、人間の足だとおのずと限界がある。それを補うのが、数々の乗り物だ。これらが実際にゲーム中でどう使われるのかはまだ不明だが、スノーモービルに乗っての移動はあるようだ。

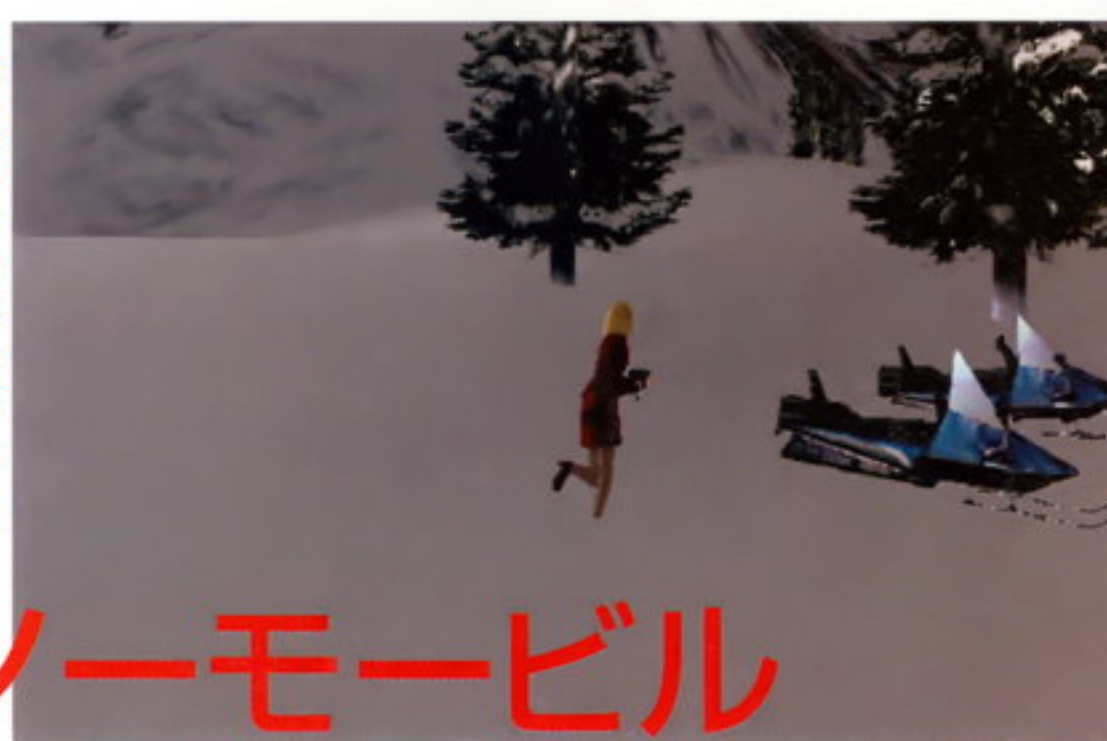
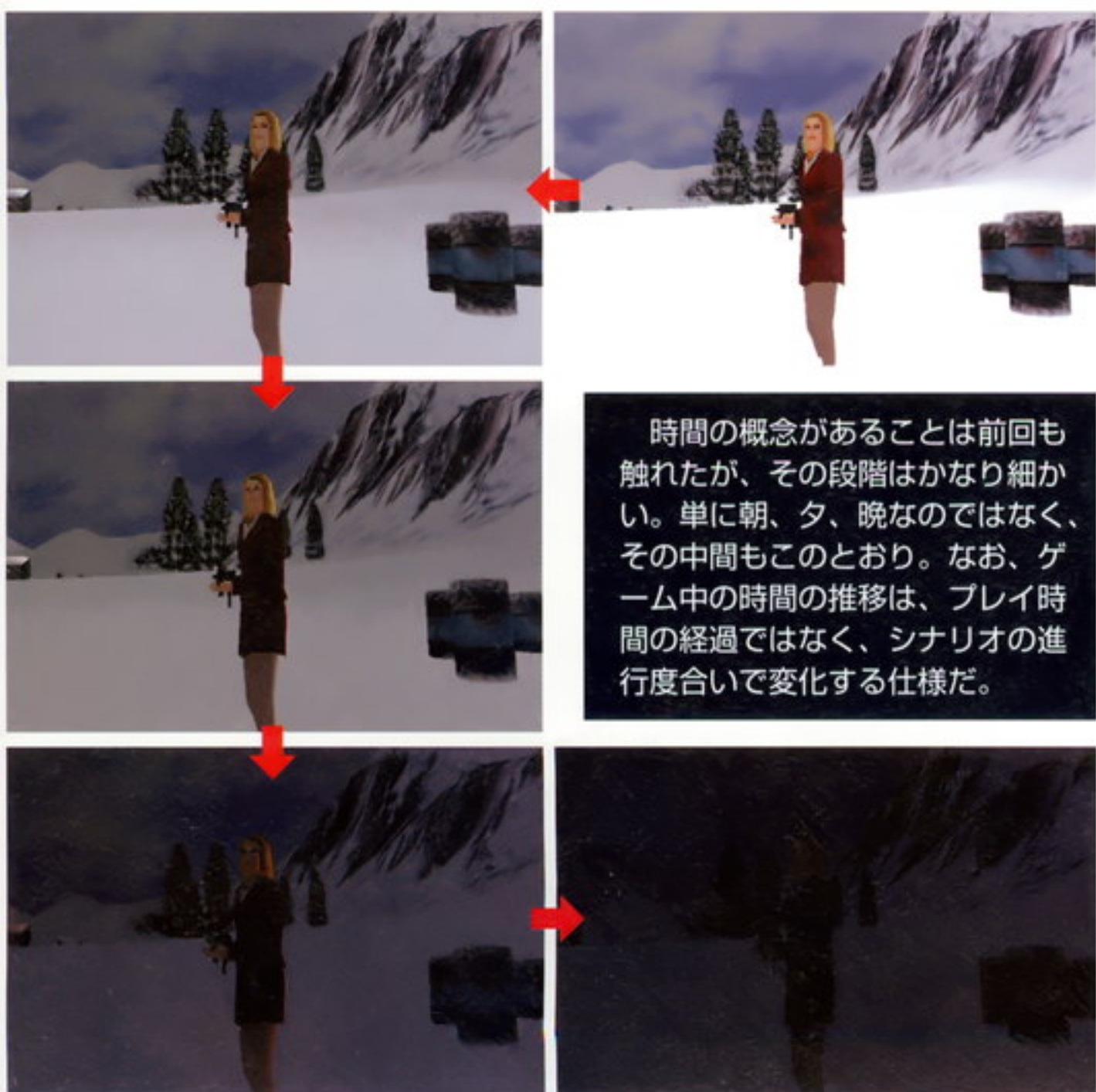
トラック

豪雪に埋もれてほとんど隠れてしまっているが、こちらは軽トラック。雪が積もることが、ゲーム中のイベントやアクション部分の難易度に関わってくるのだろうか？

トレーラー

深い雪山での暮らしには、物資の輸送は必須。積載量が多く頑丈なトレーラーはいろいろと役立ってくれるはずだ。

スノーモービル

天候に左右される車両と異なり、雪原を自在に移動できるスノーモービル。高速移動中の銃撃戦といった、アクティブな演出やゲーム性が展開されそうだ。今後の情報にも期待。

時間の推移の概念

時間の概念があることは前回も触れたが、その段階はかなり細かい。単に朝、夕、晩なのではなく、その中間もこのとおり。なお、ゲーム中の時間の推移は、プレイ時間の経過ではなく、シナリオの進行度合いで変化する仕様だ。

樹枝の間を駆け抜ける

寒帯特有の樹木は、多数の板状ポリゴンを合わせて表現。ゲーム中のテクスチャーが全般的に細かいので、移動による視点変化でアップになっても雰囲気はそのまま。

WARP CG開発部

立石

飯野氏の片腕とも言うべきワープの立石氏。ワールズプレミアムショウを終えたばかりの氏に「D2」におけるCGの存在や、今後の方向性などを語っていただいた。

PROFILE
1970年12月3日生まれ。ワープ設立時からのメンバーで、アートディレクターを経て現在はCG開発部 取締役。ワープ結成時に飯野氏には「俺が少しでもカッコ悪いことをしてると思ったら言ってくれ」とまで言われたとか。

雪山を実体験した影響が大きい

──今回の「D2」は「D」「EO」と合わせて、ローラ3部作とも言われていますが。

立石　ローラの見た目は、グラフィックソフトも進化し、変わっていると思いますけど、イメージ的には3作とも同じですね。僕らにすると、恋人よりローラのこと、好きですからね。彼女にはそれほど思い入れはあるんですよ。ただ「D2」だからというところはあまりないですけど、強いて言えば「ピンクの口紅はしないよね」ってことじゃないかな。

──そのローラが登場する「D2」で立石さんが一番こだわっているところは？

立石　それはやっぱり雪ですよね。今でもアタマの中が真っ白になっていますよ。なんか雪フェチですよね(笑)。僕が担当しているのはCGですから、リアルタイム部分に関してはプログラマーにがんばってもらうとして、ムービーはこだわって作っていますよ。

──その雪やオーロラを見るために、多くの雪山に社員旅行で行かれたと聞きましたが。

立石　はい。特に、ニュージーランドの景色には大きな影響を受けましたね。よく映画で登山家が見るような風景が見える地点にヘリで降り立った時に見えた「実物」はすごかった。歩いても歩いても近づかない山が印象的で……。実際、ニュージーランドで撮った写真をもとにテクスチャーはったりしていますし。「D2」ではこの雪山がベースですね。

──他に印象的だったところはありますか？

立石　そうですね。カナダも作品に反映されていますね。いずれお見せすることになると思いますが、人が住む街などはカナダの街がモデルです。特に、カナダの文化圏ではない部分を参考にしています。それと、やっぱりアラスカでしょうね。あそこは本当に厳しかったんです。その厳しい体験はワープ全員のDNAにすり込まれているくらい。「ここまできたら人間は危なくなる」という限界にチャレンジしましたから。特に、アニメーターは強く感じているんじゃないかな。雪山の歩き方などは、体験した人でないとわからないですからね。あのツライ体験はゲーム中にも出るでしょうね。ただ、あまりリアルにしすぎるとゲームにならないですから、そこの調整をうまくして、「厳しい」という感覚をユーザーにもうまく伝えたいですね。自分は「雪山に行ったんだ」というバーチャル体験をさせてあげたいんですよ。最終的にはそういう動きが出ればいいと思っています。

雪の質感まで再現したドリームキャスト

──ドリームキャストだからこそ、表現できたというところはありますか？

立石　そうですね。マシン自体は新ハードということですから、グラフィックの部分では順当進化だとは思うんです。いわゆるバージョンアップのような。ただ、雪を描くということだけを考えたら、サターンでも十分できたのかもしれない。でも、僕らはゲームを作っているんですよ。当然、雪だけではない。画面で雪が降って、そこにキャラクターがいて、そこに住む人がいて、という世界があるんです。ゲームで描くには、白い雪は今まで本当に難しかった。それが今回は、そういう表現ができるわけですからね。すごいおもしろいなと思ったんですよ。でも、これはプログラムの部分ですけどね(笑)。

──やはり難しい点も多い？

立石　新しいものをやり始める時はいつも大変なものですし、新しいハードということで、正直、作業環境もまだ完全ではありませんから。セガさんのほうもそうでしょうけど、手

今回の僕らの役割は料理人に最高の食材を提供する築地のオヤジです

章三郎氏の描く雪の世界とは

探りにやっている感じがまだあるんです。その中で皆さんに「ええっ！」って言ってもらえるような作品にしなくてはならない。でも、新しいことをやっている時って、おもしろいですよね。やはりおもしろいと思ってやらないとツライんで(笑)。それと、マシンスペックが進化したと言っても、やはり上限はありますし、技術的にあきらめなければならない部分もありますからね。メモリのやりくりやポリゴン数の調整は今でもしなくてはいけない。「ポリゴン数はこんなに出せないからもっと減らせ」とか「テクスチャーをそんなに使ったら入らない」とか、よくプログラマに怒られています(笑)。ただ、サターンと比較すれば、格段にやりたいことができるようになったという印象はあります。以前だったら、ものすごい高価なマシンでしか不可能だったことが、今ではコンシューマ機でできるわけですからね。データを入力すれば、すぐに反応が返ってくるわけでしょ。本当にレスポンスがかなり良くて、作っていておもしろいんですよ。見たい時に、リアルタイムで見れるのも本当に助かっています。

続く、時間との戦い

――現在、作業は順調に進んでいますか。

立石　スケジュール的には、うまく進んでいると思いますね。CGはどこで何を使うかっていうのがあらかじめ決まっているところがありますから。今は「土台はできたけど、大丈夫かな？」といった心境ですね。とりあえずベース作りは終わって、あとは手を加えていくという感じです。でも絵を描く人ってみんなそうだと思うんだけど、できているものに対して絶対に納得いかない。だから、時間はいくらあっても足りないんですよね。僕らは時間内で一番いいものを作っていくしかない。5月23日の「ワールズプレミアムショウ」でも、自分の求めているものは間に合わなかったんです。まずはその直しから取り掛からないといけないですね。

――このゲームはプログラムに中心をおいたゲームのようですが、ドリームキャストではCGをメインにしたゲームは作れない？

立石　そんなことはないと思いますよ。たまたま「D2」が、プログラム中心という方向性でイケると判断して、そちらが中心の企画で進んでいるだけです。もちろんドリームキャストはムービーの表示機能も高く、十分きれいに画像表示ができますから、ムービー中心のゲームだっていくらでも作れると思いますし。ただ、そういうゲームだと、ドリームキャストの本当の良さは出せないんじゃないかと思っているんで、今回はこういう方向性にしたんです。だから、CGでもプログラムでもどちらでもおもしろいマシンですよ。とりあえず「D2」はドリームキャストらしいゲームにしたかった。だから、僕らCG屋は「D2」では"料理人にいい素材を提供する築地のオヤジ"に徹しているんです。でも、最近はセガさんとの調整もあったりして、パーマンのコピーロボットがほしいです(笑)。

D➡EO➡D2にみるローラの変遷

ワープ作品に登場するヴァーチャルアクトレス「ローラ」。彼女達はすべて違う人間だ。役者は同じでも役所が違う。そして、ルックス上でも大きく変化を遂げてきた。ここではそのCG表現の変遷を振り返ってみよう。

Dの食卓

初代ローラには、やはり恐怖に脅える暗めのイメージがある。

エネミー・ゼロ

飛躍的に美しくなったローラ。凛とした強いキャラクターを感じる。

Dの食卓2

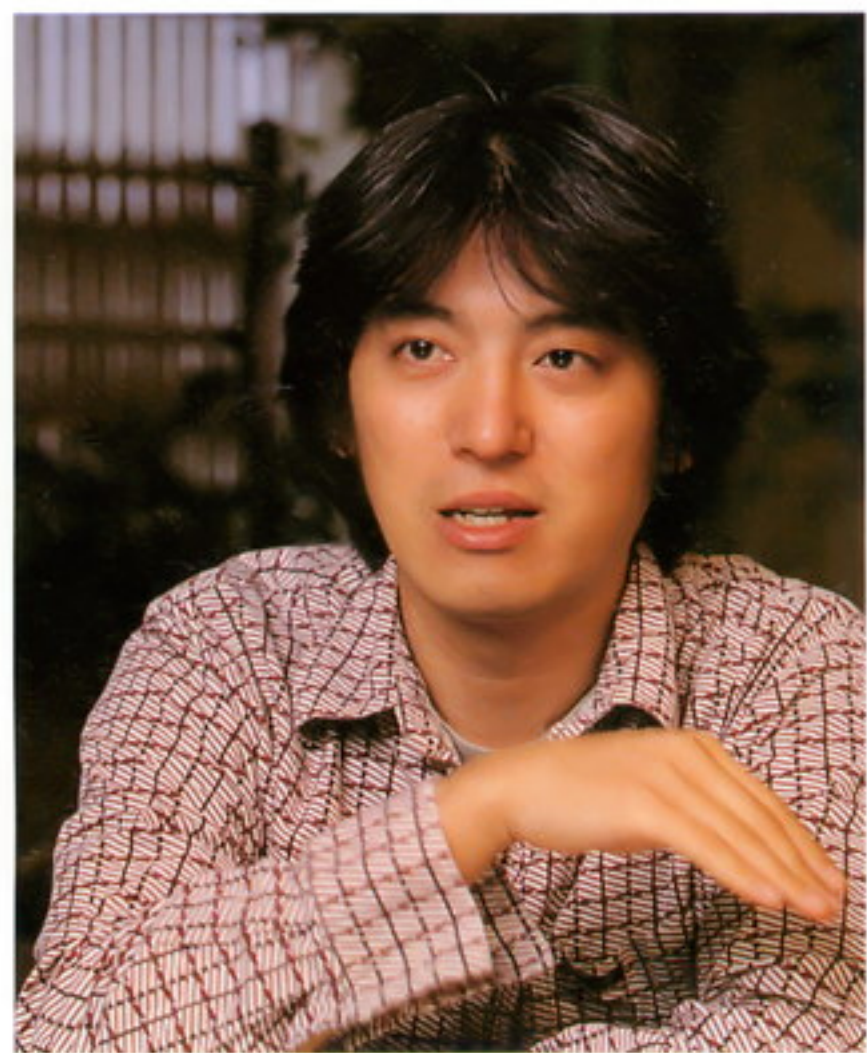
ぐっと大人っぽい。髪型や化粧にも、性格的裏づけがあるそうだ。

バンド的モノ作りに戻った「D2」

「ワープはバンドだ」とよく言われるが、今回の「D2」の制作体制でも、その体質は発揮されている。「別にウチは僕1人で何でも決めるわけじゃないんですよ。だって、そんな会社は僕が嫌だし」と飯野氏は苦笑する。「全員で1回5～6時間の会議を何十回も繰り返して、そうして出てきたみんなの夢をまとめるのが僕の仕事」というのだ。

メンバーがほとんど同じだった「Dの食卓」の制作はバンドに近かった、と飯野氏は振り返る。外部への広がりによって作り上げられた「EO」や「風のリグレット」とは違う。だから「バンドの再結成」だと。「D2」を作るうえでの意識については、立石氏も同意見だという。「D」を作っていた時と同じように、「今回も完全に社内で閉じて作っている。一時は北海道の外れの孤島にみんなで行くかと言ったくらい」一体感を持ってつくっているようだ。

ゴールの見えないモノを、お互いに刺激しながら作りあげていく。「最後に取りまとめるのは僕だけど、それも方向性を示してあげる感じ。ウチのメンバーには楽しい仕事してほしいからさ」と、飯野氏は微笑んだ。この冬発表されるワープの"新曲"「Dの食卓2」。大いに期待したい。

ここでの飯野氏の役割は指揮者であり、通訳者。決して独裁者などではない。

D2

稲家克郎氏 PROFILE

NTTマルチメディアビジネス開発部に所属。今回の「D2」の制作発表会で、ネットワークの部分を担当。今後もワープのネットワーク展開を支えてくれることだろう。

5月23日の制作発表会でネットワークの可能性を示してくれたワープ。そこでNTTの稲家氏とワープの立石氏に、制作発表会そして今後の可能性を語ってもらった。

次のステップを示した発表会

——NTTとワープが手を組んだきっかけは?

稲家　NTTの中で私どもの部署はマルチメディア関連の新規ビジネスを立ち上げるところで、最近ではレコード会社のエイベックスさんのマルチメディア戦略をお手伝いさせていただきました。3月頃、ワープさんから「『D2』というゲームに絡めてネットで新しいことをやりたい」という依頼があったんです。それなら制作発表会自体も今までとは違う、次へのステップを感じさせるものにしようということになって、PHOENIX Project協力の光／衛星での中継を採用しました。私自身はこのシステムだけに関わるはずが、いつの間にか発表会全体を見ることになってました(笑)。

立石「今はやっぱり、NTTでしょ」ってね(笑)。今後もいろいろとやろうかなと企んでます。

——ゲームメーカーと組むのは初めてですか?

稲家　そうですね。だから驚くことも多くて。例えば、できる限り最新の画面を見せたいと、1回目の頃は立石さんたちは作業を続けていたんです。オープニングムービーも直前まで更新してましたし。制作発表会で1回目と2回目で中身が全然違うなんてなかなかないことでは?　ゲームメーカーの方は、本当にファンを大切にするんだなぁと思いましたけど、ワープさんはちょっと特殊らしいですね(笑)。

立石　ワープの場合直前まで、ビデオ編集して、プログラマーはコード書いて、慌てて会場にタクシーで行くのが当たり前。本当はこういう作業は前日までに終わらせるものですけど。でも、今回こそは死ぬと思いました(笑)。

——正直なところ、ゲームの制作発表会でこれほどの人が集まると思われました?

稲家　ゲームの発表会で5000人も入るなんて半信半疑でしたよ。2日前まで本当に心配で。それでも、念のため2回目を準備したんです。で、フタを開けてみれば、前日の朝すでに行列が。ドリカムのコンサートがあるのかと思いましたよ(笑)。

立石　本当は手伝わなきゃいけないのに、外の様子が見たくて、ちとサボってました(笑)。

反響がリアルタイムで届く

——当日は、インターネットや衛星などネットワークをフルに使っていましたが反響は?

稲家　こういうイベントの反応は2、3週間経たないとわからないものです。手紙とかでね。それが今回はインターネットのおかげで、リアルタイムに反応が返ってきた。最初のイメージビデオが流れれば、すぐに「きれい!」とか、メッセージボードに出るんですよ。すべての反応が瞬時に返ってくることに、本当にビックリしました。終わったあとも「すごかったよ」とか、「ドリームキャストはいくらになるんですか」とか続々と(笑)。いろいろな意味でかなり好評だったようです。

立石　今回は発表会自体の告知にはかなりのプロモーションを行ってきたんですけど、ネットワークを使うことに関しては事前告知が間に合わなかったんです。やっとネットに上げられたのが20日の夜。それなのにファン同士で情報を流し合って、来られなかった大勢の人もネットや衛星で参加してくれた。本当に嬉しい。僕ら一部のスタッフも、1回目の時間にはまだ会社で作業中だったので、インターネットで現場を見ることができましたし(笑)。

稲家　大阪の中継会場には500人、当日告知になってしまった東京ジョイポリスには、入りきらないくらいの人が集まってくれたんです。郵政省の調べだと、日本のインターネットユーザーは1,200万人で、個人の自宅使用者は100万人。その中にワープファンって何人いるのって(笑)。正直、驚きましたよね。

立石　発表会は本当に大成功でしたし、ネットワークを使ったということも含めて、かなりいい反響をいただいています。通信はおもしろいメディアだということを証明できたわけですよね。ドリームキャストはモデムが標準装備で通信ができますから、これは明るい材料なのではないですか。

——当日編集部でも中継や再放映を見ようとほぼ全員でアクセスを試みたんですが、いつも「ユーザー数が多すぎます」。結局通信では誰も見ることができなかったという(笑)。

稲家　実際ものすごいアクセス数で、ユーザ

これでネットワークの可能性を証明できた(立石)

ワールズプレミアムショウで提示した

未来のゲーム社会—その可能性

次のステージのゲームを象徴するイベントにしたかった（稲家）

ーの皆さんには本当にご迷惑おかけしました。それで、イベントの模様を飯野さんが監修・編集したものをある程度の期間、自由に見られるようにしようということになったんです。

——では、この記事が掲載される6月5日からスタートというのはどうでしょう(笑)。

稲家　そうですね。では、6月5日からアップに決定！(笑)。どうですか、立石さん。

立石　OKです！　サタマガを読み終わったら、即アクセス！(笑)

通信で何ができるか

——インターネット以外にもこのイベントではさまざまなことに挑戦されていますが。

稲家　このイベントではゲームの次のステージをお見せしたかったんです。同じように、イベント、制作発表会、そしてネットワークすべての5年後、10年後の形も。光ファイバー、衛星通信、BS放送などのメディアは、いまはまだ次世代のメディアと言われて、各々が企業体ごとに行っているんです。でも5年後、10年後には互いの特徴を生かして、統合されているはず。その形態を今回のイベントで一足早く実現してみたかった。ドリームキャストはこのネットワークにどう入っていくか、これは個人的にも楽しみですね(笑)。

——ドリームキャストはモデムが標準搭載されていますが、通信機能は使って何かをすることは？

立石　「D2」は作品の性格が強くなっているので、通信は利用するならあくまでも付加価値的な要素でしょう。ただ、個人的な意見ですけど、インターネットでいろいろなことを掘り下げられるようにしたい。「D2」のバックボーンがわかるようにしたりとか。さらにコミュニケーションができればなお良し。ファン同士でチャットやメール交換できたり。そんな可能性も探っているところです。

稲家　通信ができること自体より、通信で何ができるか、でしょう、重要なのは。本来、技術はメインではなくサポートなんです。例えば、今回は、インターネットのライブ中継映像で、気になる個所にカーソルを合わせてポンと押すと、レアな画面を見ることができる……これは飯野さんが命名した“Ponta-kun”というシステムなんですけど、これは嬉しいでしょう？　高い技術力をユーザーが喜ぶ形にして提供したいんです。

立石　ワープもたぶん年明けには何かやりますよ。「D2」も出て、環境が整ってから。ネットワークもバンバン使って、いろいろとね。「300万本RPG(仮)」ではきっと何かやりますよ、期待していてください！

●用語解説●

Ponta-kun：正式には、Real Videoクリッカブルマップのこと。通称の「Ponta-kun」は飯野氏が命名した。簡単に言うと、ちょっと詳しく知りたい追加情報をネット上でさらに表示してくれるシステムで、現在はまだ実験段階。例えばビデオ上で飯野氏にアイコンを合わせてクリックすると彼のプロフィールが出たり、その進化形として、テレビドラマ中に登場する女優の衣装部分に触れると、ショップや値段が表示されるようになるなど。Ponta-kunが一般ユーザーに使用されたのは今回が初めてで、画面中飯野氏が出したボードをクリックすると、「D2」のプレミアム未公開映像が見られたとか。

「300万本RPG（仮）」：本格的始動が待たれるワープ初のRPG作品。300万本売れるようにと名づけられた。

6月5日より発表会ビデオ放送開始

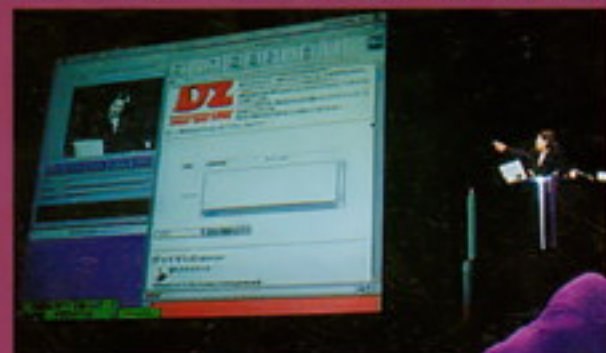
6月27日には"Ponta-kun"ふたたび！

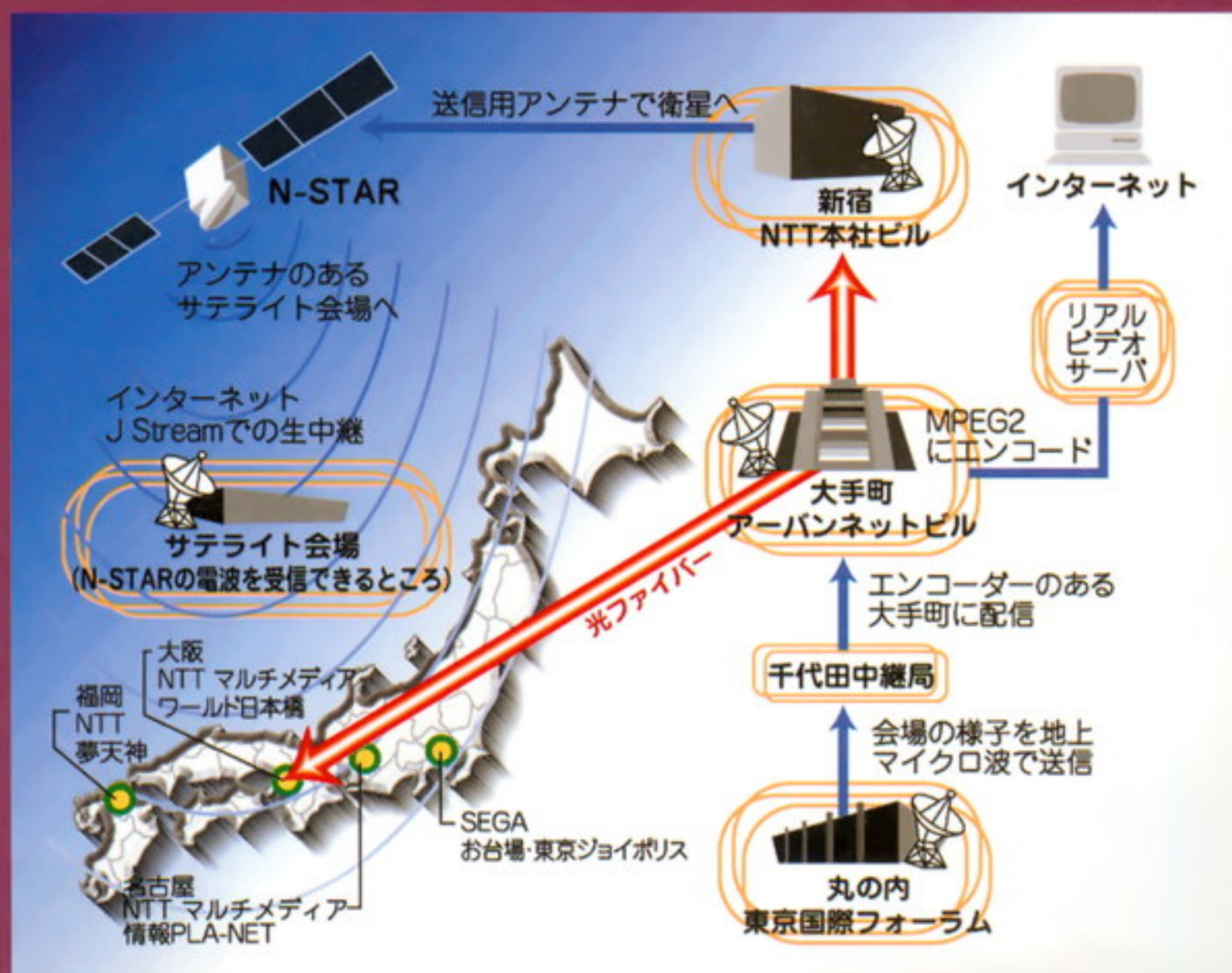
飯野氏が監修・編集した5月23日の映像を6月5日〜19日17:00までワープのホームページで見える。さらに、5月23日のD2制作発表会、ネットワークの第2回目の映像が6月27日23:00〜、インターネットで中継される。こちらは約1時半の放送でPonta-kunも体感できる。URLは「http://www.warp-jp.com/」。

ここをクリック!

飯野氏監修、D2制作発表会完全編集映像をOnDemand型で提供。放送日時は、6月5日15:00から6月19日17:00まで。ただ、こちらの放送では発表会当日に使用された“Ponta-kun”システムはなし。

300万人が目撃者 —— PHOENIX Projectによる衛星生中継

発表会当日に使われたシステムは「PHOENIX Project」(フェニックス プロジェクト)のもの。まず東京国際フォーラムからマイクロ波で東京・大手町のＮＴＴに映像を送り、さらに光ファイバーで、NTT本社ビルへ送信。インターネットへ流しつつ、同時にN-STARという衛星へも映像が飛ばされ、東京ジョイポリスなどの中継会場へ。当日はこれらがリアルタイムですべて同時に進行していたのである。

衛星はインターネットの中継にも使用された。大阪会場のみ、大手町から直接光ファイバーで送信。現場はさながらNASAのようだったとか。

送信用アンテナで衛星へ
N-STAR
新宿
NTT本社ビル
インターネット
アンテナのあるサテライト会場へ
リアルビデオサーバ
インターネット
J Streamでの生中継
MPEG2
にエンコード
大手町
アーバンネットビル
サテライト会場
(N-STARの電波を受信できるところ)
光ファイバー
エンコーダーのある大手町に配信
大阪
NTT マルチメディア
ワールド日本橋
福岡
NTT
夢天神
千代田中継局
会場の様子を地上マイクロ波で送信
SEGA
お台場・東京ジョイポリス
名古屋
NTT マルチメディア
情報PLA-NET
丸の内
東京国際フォーラム

※本イベントは、NTT,NTTPCコミュニケーションズ、Jストリーム3社の協力の元に実現した。

ファーストスマイル・エンタテインメント代表取締役

大川正義氏

ワープ作品を語るとき、切っても切れない要素に「音楽」がある。そして以前からゲーム音楽を自ら作曲してきた飯野氏が、D2のイメージアルバムでミュージジャンとしてデビューすることになった。今回はそのアルバムのミキシングを手がけた大川氏に、"音楽家としての飯野賢治"を語っていただいた。

PROFILE

北海道生まれ。日本を代表するレコーディングエンジニアとして、国内外のアーティストの音楽を多数収録。1989年以降は、欧米型エンジニアプロデューサーとしてその手腕をふるう。「EO」サウンドトラックではミキシングエンジニアとして参加。1997年にファーストスマイル・エンタテインメント設立。

ファーストスマイルから発売中のワープ作品。左:『エネミー・ゼロ オリジナルサウンドトラック』/右:『リアルサウンド～風のリグレット～ The Music』/ともに定価2,548円(税込)

飯野さんとの出会い

――まず最初に、飯野さんと出会ったきっかけをお聞きしたいんですが。

大川 初めて会ったのは、飯野さんが「Dの食卓」を終えて「E0」の制作に入るころです。もともと「飯野さんは素晴らしい!」と社の者に聞かされていて、何回もアプローチしていたんですが、なかなかチャンスがなくて。それから7カ月後にようやくお会いできたんです。そして、たまたま僕も加わっていたときの雑談で、「E0」の音楽をどうしようかって話になったんですよ。僕がマイケル・ナイマンのマネージメントの方と知り合いだったことと、音楽性やゲームの内容を考慮して、ナイマンが一番合うんじゃないかと言ったんです。もちろん飯野さんも同意見で、それが、僕が「E0」に関わることになったきっかけでもありますね。以来、ワープと飯野さんの音楽に深く関わることになりました。

「飯野賢治は最高の男」

――大川さんから見て、飯野さんの魅力というのは、どのあたりにあると思われますか?

大川 彼は人間じゃない……(笑)いえ、最高の男ですよ。ゲームにも音楽にも、彼の優しさが出ています。"凶暴性の中の優しさ"ね。彼はああいう体格だけど、顔は優しいでしょう。音楽ってね、やっぱり体を表すんですよ。細い人はやっぱり細い旋律を作るし、飯野さんのようにどっしりした人は、音楽も骨格がしっかり見えないとダメなんだろうね。で、プラス繊細なところかな。顔つきも可愛いし……笑うと可愛いですよ(笑)。それと自分に妥協しないところが素晴らしい。

――大絶賛ですね。

大川 楽器に関しても、普通はアコースティックかデジタルの打ち込みか、どちらか片方の才能しかないけど、彼は両方持ってるんです。彼の作る音色も性格が出ている優しい音色で、微妙なところを醸し出すのがすごく上手い。作曲の技法も優れているしね。飯野さんはやっぱり音楽的な才能や資質がある人です。それに、音をすごく大事にしてくれる。ゲームや映像と同等に扱っているんですよ。そういう人はあまり多いとはいえないんだよね、日本のゲーム界には。

「Sketches」の魅力

――さて、「Dの食卓2 ―Sketches―」について、お話しいただけますか。

大川 これはあくまでもイメージサントラで、ここで使った曲は実際のゲームには使われないと思います。こういう試みはゲームでは珍しいんじゃないかな。普通はゲームで使ったものを後から出すでしょう。逆にゲームでは恐らく使わず、発売よりずっと前に出すんです。ま、そういうところも飯野さんらしいなと思って。でも、「スケッチだから軽く作ってるんじゃないのか」とか思わないでほしいんです。クオリティ高いですよ、非常に。そうそう、実は隠れトラックとして、飯野さんのピアノソロが入っているんですよ。これも絶賛ものです。

――ゲームの音楽とはまったく別物なのですね。

大川 そうです。ゲームが発売される前に聴いていただいて、ユーザーがD2のイメージを膨らませてくれれば、うれしいですね。D2のテーマは雪……つまり「白」を音楽でどう表現するか、これは難しいんですが、そこを期待してください。それと、例えば静かな雪山、飛行機が落ちるアクション……こ

このアルバムを聴いて ゲームのイメージを膨らませてほしい

飯野賢治と“Sketches”を語る

ういう「静と動」という要素も大きいので、音楽もいろいろな楽曲が融合し合っています。
――先ほど何曲か聴かせていただいたのですが、心臓がドキドキしました。
大川　それは嬉しい。今回は、低音が命なんです。低音は人間の鼓動にも通じるんですよ。飯野さんも一番こだわったのが低音。低音は高揚感やグルーヴ感も出るけれど、恐怖感にもつながる。もちろんリズム感、ビート感っていうのは低音が必須。これがないと、体に震えもこないんです。
――サントラはまた別に出るんですよね。
大川　はい。そちらには、アディショナルなアーティストにも出てもらう予定で。飯野さんには作曲家としてだけでなくプロデューサーとしても、第三者的に見るような立場になってもらう予定です。ぜひ、どちらも楽しみに待っていてください。
――本日はありがとうございました。2枚とも期待しています。

Dの食卓2 イメージアルバム『Sketches』

6月17日発売

定価2,548円（税込）／特殊パッケージ仕様

song list

1.Sketche#1～Main theme／2.Rythm Sketche#1
3.Sketche#2～Snow theme／4.Rythm Sketche#2
5.Sketche#3～Morning theme／6.Rythm Sketche#3
7.Sketche#4～Love theme／8.Rythm Sketche#4
9.Sketche#5～Fear theme／10.Rythm Sketche#5

「Dの食卓2」の発売に先駆けて、飯野賢治氏が描くオマージュ的なサウンドスケッチアルバム。作曲・編曲と、一部の楽曲では自らピアノ演奏を飯野氏が担当した。ピアノ+バイオリン+チェロによる「トリオサイド」と、シンセ打ち込みの「リズムサイド」で構成されている。

音楽に造詣が深く、以前から作曲やイベントでのピアノ演奏等の音楽活動はあったが、これが“音楽家・飯野賢治”としての本格的なデビューアルバムとなる。D2の世界をいち早くキャッチするのに必須な一枚だ。

メインテーマを制作発表会で演奏

制作発表会では、チェロ（神田朋子さん）、ヴァイオリン（佐藤まどかさん）、そして飯野氏のピアノによる三重奏で、メインテーマの演奏が行われた。神田さんと佐藤さんは、「Sketces」にも参加。

画ではなく音が使われたD2制作会議

ディスカッションの席上で何かイメージを伝えるなら、多くの場合はイラストや写真など、グラフィック素材を使うのが普通だろう。ところが飯野氏は違う。彼の持つD2のイメージを曲にして、最初に席上でスタッフに聴かせたのだ。彼はこのために、スタッフ用CDを50枚用意したという。

その曲とは、「Sketches」にも収録されているメインテーマだ。この曲だけが唯一、M2から引き継がれたものだという。「Dの食卓」のディレクターズカットに収録されているので、メロディ自体は3年半前に完成していたそうだ。

ではなぜ、音楽を使ってイメージを伝えるという手法をとったのだろうか？　飯野氏は語る。
「特にワープは音楽好きが多いし、音楽で『こういうカンジなんだよね』ってバンと出した時に、みんなが想像するイメージがすごく優秀なんですよ。絵を見せたら、アウト。僕がCGで絵を描いて『こういう世界をやりたい』って言う方が手っ取り早いけど、それはちょっと違うんだよね」

勘違いすることもあるけれど、音楽からイメージを広げた方が、驚きのある結果が出ておもしろいのだそうだ。必要なことはキチンと言葉で伝えるけれど、ゲームのカラーや雰囲気を大事にするためだとも言う。「バンドで新しいアルバムを作る時に、シングルカットする曲を初めに作って、それをみんなで聴いて『ああ今回はこういう音か』って納得する感じ。そうすれば2曲め以降は作りやすいでしょ」ゲーム作家そして音楽家である飯野氏だからこそ、言えることだろう。

メインテーマを聴いて、キミならどんなイメージを思い浮かべるだろうか。

（第五話まで）

ディスク1いよいよ決着!!

サクラ大戦2 Sakura Wars

～君、死にたもうことなかれ～

おなじみの精密攻略シリーズも、いよいよ今週でディスク1、第五話までが終了。発売から10週に渡ってお届けしてきた攻略もひと段落？　来週からは六話以降の攻略開始!!

●セガ●発売中
●6,800円（3枚組）
●ドラマチックアドベンチャー
●1人用●全年齢推奨
●シャトルマウス対応

SCENE 1 おなじみフリー移動チャートで旅館も完全攻略!!

退院した米田から温泉旅行をプレゼントされ、貸し切りの蒸気バスに乗って、はるばる熱海までやってきた花組の隊員たち。それぞれに楽しい休日を過ごして、今日はみんなで海水浴。その前に一度帝劇へ連絡をしておこうというマリアの提案。しかし、肝心のキネマトロンが見つからず……。

と、いうのが先週までのあらすじ。キネマトロンを紛失した大神は、それを発見するまで海に行くことはできない。マリアの協力のもと、旅館の中をくまなく探しはじめる大神だが、はたしてキネマトロンは無事に見つかるのだろうか？　ここで第五話、2回目のフリー移動の開始となる。

混乱を招くといけないため、他の隊員には内緒でキネマトロン探しを進める大神とマリア。いったいどこに消えてしまったのだろうか？

剣緑園フリー移動チャート表

時間＼場所	朱雀の間	孔雀の間	鳳凰の間	庭	縁側	脱衣所	露天風呂	ロビー
9：20	①	②	③	④		⑤	×	⑥
9：25	↓	↓	↓	↓	★	↓		↓
9：30	↓	↓	↓	↓	↓	↓		↓
9：35	↓	↓	↓	↓	↓	↓		↓
9：40	↓	↓	↓	↓	↓	↓		↓
9：45	↓	↓	↓	↓	↓	↓		↓
9：50	↓	↓	↓	↓	↓	↓		↓
9：55	↓	↓	↓	↓	↓	↓		↓

CHECK POINT ① 朱雀の間

まずは、キネマトロンをしまっておいた大神の部屋をもう一度探索。しかし、やっぱり見つからず、マリアと共に、なぜキネマトロンがなくなったのか、その理由について考えてみる。……しかし、その手がかりはひとつも浮かんでこなかった。

キネマトロン紛失の可能性を考えてみる。しかし、早い段階からの断定は危険でもある。

CHECK POINT ② 孔雀の間

花組滞在中は空き室となっている孔雀の間は、具合が悪いというサキが、休むために使っていた。一応探してはみるものの、出入りしているのは今ここにいるサキだけ。特にこれといった手がかりもなく、他の部屋を探すためにその場を離れる。

あまり具合が悪そうな雰囲気ではないサキ。全員で海に行く案には乗らなかったようだ。

CHECK POINT ③ 鳳凰の間

花組の隊員たちが揃って寝泊まりしている鳳凰の間。中では、さくらと織姫が水着を見せあっていた。旅館「剣緑園」の中でもっとも広い部屋だが、ここにもやはり手がかりはなし。ここまでくると、建物の外に持ち出された可能性が高くなってくる。

さすが太正時代、水着のデザインセンスなどは、史実と比べ一歩抜きんでている感がある。

CHECK POINT ④ 庭

念のため庭もチェック。すると、昨晩の花火の残りを片づけている紅蘭に出会う。彼女が作ってくれたキネマトロンを紛失したとは、とてもじゃないけれど言い出せなくて、早く探さなければという感情がより強くなってくる。だが、焦りは禁物だ。

絶妙なタイミングでキネマトロンについての話題を持ち出す紅蘭。心苦しいがここは嘘を。

CHECK POINT ⑤ 脱衣所

まさかとは思いつつも露天風呂に向かう2人。と、脱衣所でアイリスとレニが身支度をしていた。海水浴に出る前に、一度風呂に入っていたらしい。もちろん脱衣所にも露天風呂にもキネマトロンは見あたらず。残る場所はロビーだけだが……。

露天風呂ではまったくイベントが発生しないため、行くだけ時間の無駄となるので注意。

CHECK POINT ⑥ ロビー

海が楽しみで、誰よりも早く支度を整えロビーで待っているカンナ。ちょっとした用事があるので、なんだったら先に行っててよ、と流す大神。2回目以降は、それまで遭遇したキャラクターがセリフのみ登場。

すみれは9：25以降の縁側で遭遇したあと、ロビーに2回行くとこのようにセリフのみ登場。

SCENE 2 手がかりは浜辺にあった!! 洞窟の中には…

……そうだわ。
なぜ最初から、これを
思いつかなかったのかしら？

40分ほどかけて、旅館の中をくまなく探しまわった2人。が、キネマトロンはおろか、手がかりとなりそうなものさえ見つからなかった。そこでマリアが、旅館の人たちに聞き込みを開始。と、近所で遊んでいた子供が、キネマトロンの破片を見つけたという証言を入手することができた。2人は早速子供の言っていた場所へ……。

こ、これは……
キネマトロンの破片だ!!

子供が近所の浜で遊んでいたときに、偶然発見したというキネマトロンの破片。帝撃マークが確認できることからも間違いなさそうだ。

結局、誰かが持ち出して意図的に壊したということなのだろうか。それにしても、いったい誰が、なんの目的でそんなことを……。

それにしても、なぜ浜辺に
通信機の破片が
落ちてたんだろう？

マリアと2人で洞窟を探索することに…

子供が言っていた現場の近くには、ぽっかりあいた横穴が。直感で何かの「匂い」を嗅ぎつけた2人は、慎重にその中に入っていく。しかし、自然にできた洞窟だけあって、潮が満ちてきたら通路が海水で塞がれてしまいそうな構造。奥行きがどれくらいあるかわからないだけに、危険を伴うが……。

……やはり、何者かが
持ち出して、ここで
破壊したようですね。

浜辺でキネマトロンを発見!! しかしその姿は……無惨にもバラバラに破壊されたキネマトロンを見て、何者かの手による仕業だということを確信する。

酸素の有無を確認してから、岩場にぽっかりあいた洞窟の中へ。潮の満ち引きによって、出入りが厳しくなる微妙な位置にその入り口は存在する。

洞窟の中でも火が燃えた……
ということは、中の空気は
濁ってないということです。

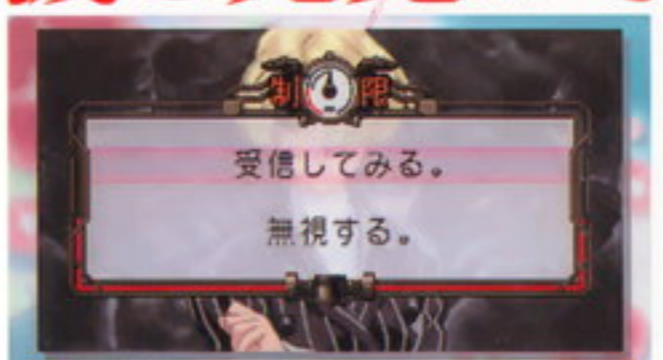
私は、泳いだ経験が
ほとんどありませんから……
少し不安です。

最深部に無線機を発見!?そこに通信が…

こ、これは……
無線通信機じゃないか！

洞窟奥深くに設置されていた通信機。アンテナを水平に延ばし、感度を上げているようだ。

オイルライターの明かりを頼りに、一歩ずつ奥へ奥へと進んでゆく2人。しばらく歩くと、洞窟は行き止まりになっていた。そしてそこには、誰かがわざわざそこに設置したと思われる無線通信機。誰が、なんの目的でこんなところに、と考えているところに、着信音が鳴る。交信を開始してみると、なんと相手は黒鬼会の金剛だった。

受信してみる。
無視する。

⬆突如、着信音が響きわたり、2人の間に緊張が走る。ここは大胆にも受信をしてみよう。

➡やはりキネマトロンを盗み出し、破壊したのは黒鬼会だった。奴らのワナが目前に……。

それで、俺は
海側と山側、
どっちから行けばいい？

いつの間にか満潮に…泳げないマリアを連れて脱出できるのか!?

黒鬼会の目的を知った2人は、帝撃本部に通信を入れて援護を要請。帝撃で待機していたかえでによって、光武・改を搭載した翔鯨丸が、熱海に向かって緊急発進する。残るは黒鬼会との戦いだ。急いで旅館に戻り、戦闘の準備をしようとした2人だが、振り返ってみると通路が海水によって塞がれている。ロシア生まれのマリアは水泳があまり得意ではない。しかし、なんとかして脱出しなければ。

マリア……
この手は、絶対に離さない。

（あと10メートル……）

マリア……
マリアっ!!

マリアの手……
約束どおり、ずっと
離さなかったぞ。

出口には翔鯨丸が!!

いざ戦いへ!!

大神くん、お待
光武の投下準備も
完了しているわ！

SCENE 3 水狐の不意討ちは失敗に終わったが…

キネマトロンの破壊、熱海での花組奇襲。これら一連の策略は、すべて黒鬼会五行衆の１人、水狐の計画だった。花組とは初顔合わせになるこの戦いだが、この水狐、どこかで見たような雰囲気が……。

なんてことを考える暇もなく、戦闘開始。小高い山から海まで、広く散開している脇侍・改を素早く倒し、水狐との直接対決に挑む。

黒鬼会五行衆、最後の１人、水狐。身長162センチ、体重49キロ。それ以外のデータは一切不明。人の心の弱さを利用する策士だとか。

ここにあるはずのない光武・改に乗り込んだ花組を見て、一瞬ひるんだ水狐。イニシアティブを握った花組、ここで一気に片付けよう。

花組を取り囲む脇侍・改を一網打尽にしてしまえ！

もちろん、この対脇侍・改戦および、あとに控える水弧戦でも合体攻撃が使える。第五話の主人公キャラクターはマリア。先々週号から続けてお伝えしてきた通り、アドベンチャーパートでいかにマリアの信頼度を上げておくかがカギ。足りない場合「かばう」でカバー。

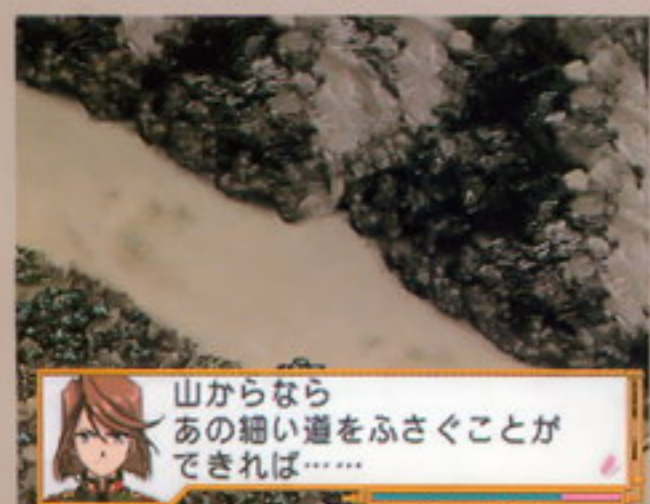
マリア合体攻撃 Смертный танец（スミィエールヌイ・ターニェツ）

作戦に関らず終了条件は同一！マップ上の敵を速攻ですべて倒せ！

この戦闘では、とにかく脇侍・改を全滅させることが作戦終了の条件。脇侍・改はマップ上部から下部まで幅広く展開しているが、こちらがじっとしていれば勝手に寄ってくるので、引き寄せて合体攻撃で一網打尽、というパターンがもっとも美しい。合体攻撃が出せない場合、応援の足止めをするための障害物破壊が先決となる。

戦闘開始時点で、応援部隊の距離約300。以後、大神の順番が来るたびに100ずつ縮んでいく。３ターン以内に決着をつけたいところ。

山からの場合

応援部隊は、洞窟の中で選択した作戦に応じて登場場所が変化する。山を選んだ場合、マップ左上の山道から応援が現れる。織姫、またはアイリスを使って、山頂にある岩止めを破壊してしまえば、応援を足止めすることができる。１ターン目から合体攻撃が出せない場合は、速やかに応援対策をしておくべきだろう。逆ならば脇侍・改の殲滅に重点を置いておこう。

応援脇侍・改の数はそれほど多くないが、戦闘自体は確実に長引いてしまう。早期対策を。

この岩止めを破壊すれば、岩が転がり山道を塞いでくれる。たどり着くのが大変だが……。

海からの場合

海からを選択した場合、マップ右下の階段状になった部分から、船を使って応援が上陸。これを防ぐには、数本ある船の誘導灯をすべて破壊する必要がある。位置がバラバラで数もあるため、破壊には若干の手間を要する。できれば回避したい作戦だが、合体攻撃が使えるならば応援到着前に決着をつけられるので、この誘導灯は無視して、脇侍・改に力を注ごう。

誘導灯さえ破壊してしまえば、上陸のための目標を失い、船がここまでたどり着けない。

一撃で破壊できるものの、数があり大変。もう少し密集していればすみれの必殺攻撃が…。

Check! 早期決着に失敗すると…

３ターン以内に決着をつけることができなかった場合、右の写真のように金剛の援軍が到着してしまう。応援は脇侍・改数体のみで、金剛は一度この場を離れる。戦力にさほど影響はないものの、戦闘が若干長引く。なにはともあれ、岩止めもしくは誘導灯を壊すか、規定ターン以内に脇侍・改を全滅させてしまおう。

SCENE 4 援護に駆けつけた金剛を交えてのボス戦

脇侍・改をすべて倒したら、いよいよ水狐との戦い。しかし、水狐に攻撃を仕掛けたところで、突然金剛が登場。なんと彼はここで「かばう」を使って彼女を助けるのだ。水狐にダメージを与えられない以上、金剛を倒すことが先決となる。

まずは、適当なキャラクターに「かばう」をかけて水狐の元に走らせる。残った大神を含む8キャラクターは、それぞれ初期位置から3〜5マスほど左下に後退。こうすることで、金剛が出現した瞬間に取り囲むことができるのだ。

脇侍・改をすべて倒したら、いざ水狐との戦いへ。しかしその背後にはあの金剛の影が…。

かかっていこうにも、金剛の助太刀があっては手も足も出ない。それを見越した作戦を。

幹部用魔装鬼兵2体との戦い…もちろん必殺技も2種類だ!!

水狐用魔操機兵宝形

彼女の乗り込む魔操機兵「宝形」は、鉄扇を持ったスリムなスタイル。実はある特殊能力を持っているが、この戦闘では発動しない。

金剛が援護に現れるということは、幹部用魔操機兵の必殺攻撃が水狐のものと金剛のものの2つになるということ。しかし上に示した作戦通りに花組を展開させれば、少なくとも1回目の水狐の必殺攻撃でダメージを受けることはなくなる。金剛も出現直後の防御前に攻撃できれば戦闘短縮につながる。

雷光波紋十軌

広範囲にわたり大ダメージを与える水狐の必殺攻撃。この戦闘では、これでダメージを受けないことよりも、いかに早く決着をつけるかがカギだ。

「かばう」を使う金剛を倒してからが勝負だ!!

金剛を速攻で倒したら、残すは水狐のみ。しかし、ここで花組をマップ右上に移動させてはダメ。逆に、水狐のもとにいるキャラクターを後退させて、彼女を平地に誘い出してしまおう。地形が複雑でない場所で囲んでしまったほうが、無駄なく攻撃を仕掛けられる。

待ちに待った花組との戦闘だったが、やはり敗退してしまい、悔しがる金剛。

自信たっぷりの水狐だが、作戦能力では花組のほうが一枚も二枚も上手だ。

勝利を手に、熱海を離れ帰途につく花組の面々……

水狐を撃退したあとは、蒸気バスで帝都に戻るのみ。楽しかった休みの思い出を胸に、戦闘の疲労をちょっとだけ残して帰途につく花組。翔鯨丸の援護により武装できたことで、水狐の仕掛けにも関わらず、ケガもなく旅行を終えることができた。残念なのは、全員の水着姿を見られなかったこと？

戦闘後、予定通り熱海にもう一泊した花組。翔鯨丸は先に光武・改を乗せ花やしき支部へ。

いろいろあったけれど、全員無事で帰途につくことができた。帰りも大富豪するのかな？

不定期刊
発行：一九九八年六月五日
セガサターンマガジン編集部

帝都ジャーナル 創刊号!!

★今週でディスク1も終了し、いよいよ次号からディスク2の攻略開始!!サクラ攻略チームに応援♡

集えサクラファン!!局地的視点から見たサクラ文化論ページ(!?)

お待たせしました。創刊準備号発行直後から、着々とお便りが届き、ついに第一号を出すことができました。ナビゲーターは私、サクラ担当ライターの「がすけつ」です。サクラに関することならなんでもお便りしてくださいね。

では早速お便りの紹介を。とはいえスペースがないので1つだけ。

★「サクラ大戦2」が4月4日に発売されたのは、やっぱり薔薇組の存在が原因ですか？

（岐阜県・岐阜の星）

えっと、それじゃあまた次号!!

イラストギャラリー

◀島根県・アサダニッキ

いわゆるCGで描かれたレニとアイリス。今週紹介した5話のフリー移動でわかるように、一緒にお風呂に入るような仲良しなんだよね。

▶埼玉県・いちにの

▲愛媛県・骨

⬆これは早い者勝ちって感じの由里ちゃん。載せちゃったからには、今後も「あて先ハガキ」募集します。絵のうまさよりもキャラクターの人選がカギかも!?

⬅なんつうか愛に溢れる一枚。実際、同様のハガキがたくさん届いてマス。イラストなくてもOKなのでガンガン送って下さいね。順次紹介していきまーす。

疑問にお答え!! 各キャラクターの合体攻撃の名前を教えて!!

★がすけつさん、こんにちわ。読者コーナー以来ですね。って、それはいいとして、サクラ2で知りたいことがあるんです。それは合体攻撃の正式名称。これまでにも出てるけど一部だけだし……全部教えて!!

（千葉県・みゆみゆ）

こんなハガキがあったので、さっそくドリームキャストの発表会に来ていた広井王子氏に四の字固めをかけて（うそ）、調べてきました。

こういう疑問も歓迎!!

二話・アイリス・Iris adult

イリス・アデュルト●その名の通り、魔法のチカラで大人になったアイリスと、素のままの大神の合体攻撃。渋谷の山の戦闘で威力を発揮。基本的に合体攻撃はボスに使うより脇侍・改をまとめて倒すのに効果アリ。

三話・カンナ・征遠鎮

せいえんちん●ネーミングから察するに、やっぱりカンナの桐島流琉球空手にルーツを持つと思われる合体攻撃。「カンナが主役の話がない!!（岐阜県・まくら大戦（第五話））」←実はこの3話がそうなんですよ。

三話・すみれ・神崎風塵流 紫仙燕子花

かんざきふうじんりゅう・しせんかきつばた●その名が示す通り、神崎風塵流長刀術がルーツの合体攻撃。ここに並んでいる合体攻撃を見るに、やはり大神は多才なんだなあと実感？ 信頼度を稼ぐのも忘れるなヨ!!

四話・紅蘭・超絶 猛火赤龍咬翔

ちょうぜつ・もうかせきりゅうこうしょう●腕を組んで飛んでいく2人のビジュアルが印象的な合体攻撃。紅蘭お得意のメカではなく、純粋に紅蘭の持つ霊子力を大神が増幅させることで出している点に注目したい。

五話・マリア・СмертныЙ Танец

スミィエールヌイ・ターニェツ●34ページでも紹介しているこの技は、前作に輪をかけてドラマティックな展開の合体攻撃。「隊長……」「マリア……」と少な目のセリフが、よりいっそう盛り上げてくれるのだ。

まだ見ぬあのワザを少しだけ公開!!

レニ合体攻撃 Götter dämmerung ゴッター・デンメルング

当初男性だと思われていたレニ。信頼度も変化しないために、合体攻撃の存在が不明瞭だったけれど、実は……というのが判明した時点で、その不安も解消。もちろん強力な攻撃なのだ。ここに紹介している3つの合体攻撃は、ディスク2のどこかで発動させることができるぞ。

レニが女性だと判明してから先は信頼度も変動。特に彼、いや彼女が主役の話では十分注意しよう。

織姫合体攻撃 Canzone カンツォーネ

さすが世界的女優だけあって、マリアとは違った方向でドラマ性の高い織姫との合体攻撃。彼女が心を完全に開くきっかけとなる、あるイベントのあとで発動させることができる。それ以前にも、まれに信頼度が上がることはあるけれど、合体攻撃以降はその頻度が段違いになる。

カンツォーネ、って、オペラの用語だったっけ？ 合体攻撃に関しては、名前以外不明なこと多し。

さくら合体攻撃 破邪剣征 桜花天舞 はじゃけんせい おうかてんぶ

花組隊員たちの中では、いちばん最後の発動となる、さくらの合体攻撃。もし信頼度が足りない場合には、「かばう」を意図的に発動させることでカバー。さくらの他にも、たとえば紅蘭など、かばうを使わなければ発動できないパターンになる確率が高いキャラクターは多いのだ。

すみれ・カンナと同じように、さくらが持つ流派そのものがベースになっている合体攻撃なのだ。

ハガキ募集 サクラファンのためのページ「帝都ジャーナル」では、読者の皆様からのハガキを募集中。サクラキャラのイラスト（カラーもOK）やコスプレ写真、街で見かけた「太正」を感じさせる物件、このキャラが好き！ なんて思い入れから、プレイ中に笑った＆泣いたなんて雑談、そして今回紹介したような素朴な疑問まで、すべてまとめて、サクラ担当ライター「がすけつ」が面倒見ちゃいます。「檄」レアアイテムのプレゼントもあるかも!? 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク（株）セガサターンマガジン「帝都ジャーナル」係までっ!!

特報 SPECIAL REPORT

完成度 60%

●角川書店／ESP
●8月27日発売予定
●6,800円
●1人プレイ用
●RPG
●全年齢推奨

やっぱり私たちが1番

スレイヤーズ ろいやる2

これは!?

「スレイヤーズろいやる2」の開発は順調そのもの。パッケージイラストのラフを、ここに公開。今回活躍するメンバーたちが勢ぞろいしている。システム面の解析など、今回も情報盛りだくさん。

役者はそろった! お宝探しにLet's Go!

今までの紹介では、リナとナーガの魔道士コンビを中心に話を進めてきたけど、やはりパーティがそろわなくっちゃ「ろいやる2」は始まらない。ハンサムで腕の立つ剣士だが、頭はスライム並み(リナ評)のガウリイ＝ガブリエフ。正義オタクの熱血お姫様であるアメリア＝ウィル＝テスラ＝セイルーン。邪妖精と岩石人形との合成人間になってしまった、悲劇の魔法剣士・ゼルガディス＝グレイワーズ。ひそかにガウリイ を慕う乙女神官・シルフィール＝ネルス＝ラーダ。などなど、超個性的なキャラクターたちが前作では大活躍。今回も、ほぼ同じメンバーがリナの前に登場するらしいぞ。ところでジャケットラフの左下に要注目!! 時には敵、時には味方の謎の魔族、獣神官ゼロスなのかっ!?

今回リナと行動を共にする仲間たちは?

右下のメンバーはめでたく再登場が決定!! 白蛇のナーガの出番も、前作よりぐっと増えるらしい。となると、自動的にあの人の出番が減ってしまうかも……。もし、獣神官ゼロスが仲間に加わるなら、史上最強の魔法パーティが誕生しそうだね。

シルフィール
ガウリイ
アメリア
ゼルガディス

ゲームの基本となる『ACTION』コマンドについて徹底追跡!

「ろいやる2」のアドベンチャーパートでは、『MOVE』『ACTION』『CAMP』『SYSTEM』の4つの基本コマンドが表示された画面から、さまざまな操作を行っていくのだ。

ACTIONをクリックすると、どんな場所でも『LOOK』『EVENT』の2つのコマンドの入力状態になる。場所によっては、その店などで使用できる専用コマンドが現れる。それでは次に、場所別のコマンドの使い方を詳しく見ていこう。

くまなく歩き回ろう

街の中のお店や施設は逆三角形のピンで、それらの分岐点となる広場や大通りは丸いピンで表現されている。最初はピンは赤色だが、一度訪ねると黄色に変化する。

表通り

MAP上で、大きな丸いピンで表現されているところだ。とりあえず、ここで情報を集めてから移動しよう。EVENTコマンドは、情報集めの重要なコマンドなのだ。

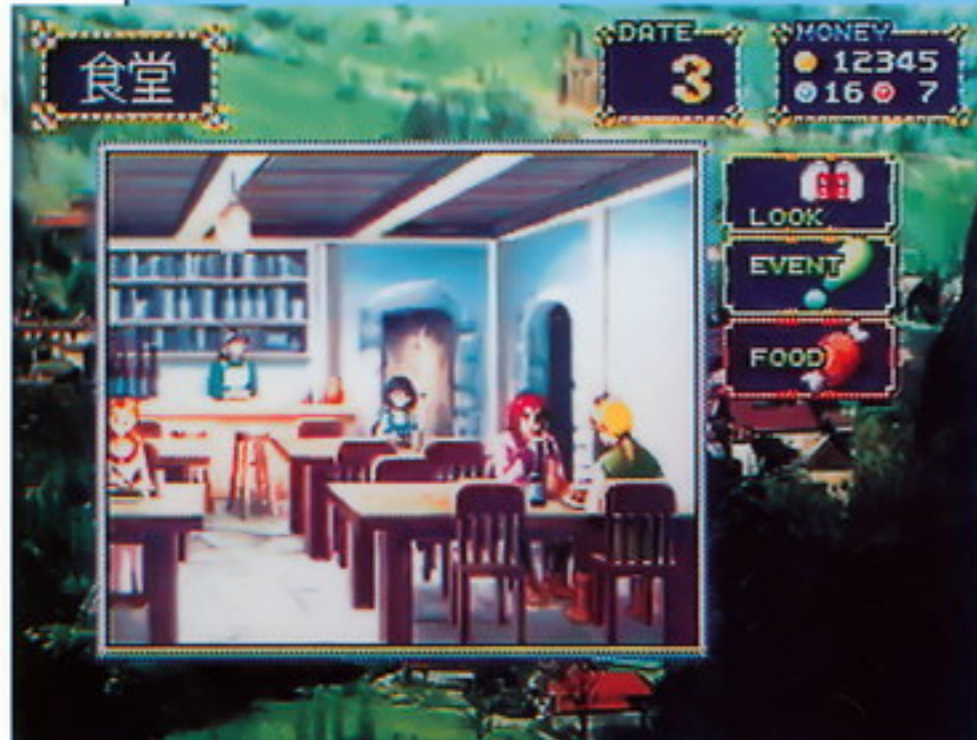
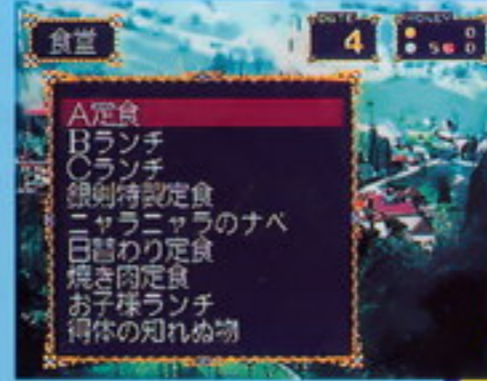
ページ左上スミの写真から、ACTIONコマンドを実行するとこの画面になるのだ。

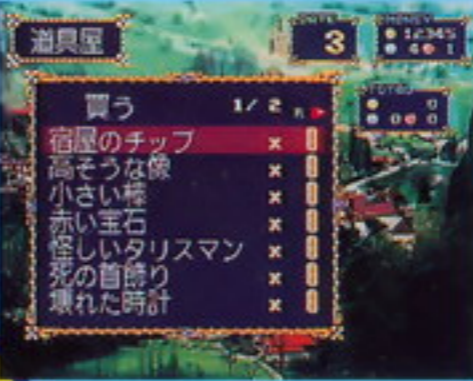
会話が重要!

EVENTコマンドで街の人と会話しないと、話が進まないことが多いのだ。

食堂

食堂の場合は3つ目のコマンドとして『FOOD』が登場。ここで食事をすることによって、パラメーターが変化するぞ。今回はバラバラのオーダーも可能だ。

新メニューいただきます

食事のメニューは定番のものから、変なものまでいろいろ用意されている。効果のほどはどんな感じ?

道具屋

道具屋では『BUY』コマンドが登場。小さな道具から、戦闘時に役に立つ強力な防御アイテムまで扱っている。お金が足りなければ盗賊をいぢめよう(笑)。

怪しげなアイテムも…

魔法のかかったアイテムが売られていることもある。道具屋では、不要なアイテムを売ることもできる。

いろいろ試せるのよ!

前作同様、価格を値切ることもできる。街によって値切れる限界があるが、試してみないとわからない。

値切るっきゃないわよね

少しまけてもらう　(4分の1値切る)
半額にしてもらう　(2分の1値切る)
言うだけ言ってみる　(4分の3以上)

武器屋

武器屋では『BUY』コマンドが登場。武器や防具は買う前に必ず性能をチェックしよう。街によって価格に違いがあるので、良く考えてから買わないと損。

ちなみに『CAMP』コマンドだと、1段階しか時間を進めることができない。宿屋を上手に活用しよう。

時間調整に便利よね

夕方まで休む
夜まで休む
深夜まで休む
朝まで休む
一日休む

宿屋

宿屋では『STAY』と『FOOD』の2つのコマンドが追加される。STAYは休憩&宿泊のコマンドで、5段階の範囲で自由に時間を進めることができるので便利。

まだまだ魅せます究極魔法 どんな敵でもイチコロよ!

「スレイヤーズ」の世界では、力を引き出してやれば誰でも魔法を使えるようになる。またどんなささいな魔法でも、何回もかけることによってじわじわと相手の体力を削っていくことができる。大別すると神官系の白魔法、地水火風と関連した精霊魔法、魔族の力を借りて行う黒魔法の3つだが、黒魔法だけはその性質上、誰でも使うというわけにはいかない。今回リナの十八番の『竜破斬(ドラグ・スレイブ)』がまだ公開されていないが、これは「赤眼の魔王」と契約したもののみが扱える黒魔法なのだ。

烈火球(バースト・フレア)

火系の精霊魔法。火炎球（ファイアー・ボール）の強化版。光の球を投げつけて炸裂させて、相手とその周囲を爆発的に燃え上がらせる。敵の周囲が燃え上がるくらい派手になっている。

烈閃槍(エルメキア・ランス)

精神にダメージ

精神系の精霊魔法。相手の精神にダメージを与える槍を作り出し、相手に投げつける。人間にはあまり効果はないが、精神生命体の魔族にはかなり有効。

新 螺光衝霊弾(フェルザレード)

精神系の精霊魔法。光の帯を打ち出して、一度に多くの敵にダメージを与える。軌道が直線でないので回避しづらい。ザコは一撃で倒せるぞ。

浄化結界(ホーリィ・ブレス)

神官たちが使う攻撃系の白魔法。前作ではナーガは使えなかったのに、いつの間に覚えたのだろうか。光の効果が大きく美しくなった。

『スレイヤーズ』ワールドアラカルト その1 小説

「スレイヤーズ」は現在、小説、コミック、TV、映画、OVA、ゲームなど、さまざまなメディアで展開されている。その世界を知るには、やはり原作となった小説から入るのがいいだろう。小説は、富士見書房の主催する第一回ファンタジア長編小説大賞に『スレイヤーズ!』が準入選したことによって始まった。現在2系統の作品群が、同時に進行している。

スレイヤーズ

スレイヤーズ!
神坂 一
イラスト あらいずみるい
富士見ファンタジア文庫

12巻まで発売されている。8巻で第1部は完結。現在は新シリーズなのだ。

すべての作品の原点となった長編シリーズ。通称『本編』と呼ばれる。本編はリナとガウリイをはじめ、ゼルガディスやアメリアが登場。人間と魔族の戦いが中心で、比較的シリアスな内容になっている。ろいやるは、8巻で光の剣をガウリイが失った後のエピソードだ。

スレイヤーズすぺしゃる

スレイヤーズすぺしゃる①
白魔術都市の王子
神坂 一
イラスト あらいずみるい
富士見ファンタジア文庫

12巻まで発売されている。連載された4編十書き下ろしという構成だ。

こちらは月刊ドラゴンマガジンに連載された短編集が収められたもの。リナやナーガといった、個性的なキャラクターの繰り広げるギャグドラマといったところか。何でもありの世界がとても楽しいのだ。ちなみにTVは本編が、映画とOVAはこちらが原作なのだ。

ルナ2 エターナルブ

LU
ETE

いよいよ開発もラストスパート！　メガCD版から時を経ること4年、いよいよあの名作がサターンで帰ってくる！今回はサターン版で初お目見えとなっ

彼女の胸に秘められた使命とは…

青き星から来たということ以外はすべてが謎に包まれた美少女・ルーシア。出会った頃は頑なな雰囲気をまとっていた彼女だが、ヒイロ達と旅を続けていくうちにその表情や態度もやわらいでいく。少しずつだが確実に変化していく彼女の心……。それでも彼女は旅の目的を語ろうとはしない。信頼していないわけではない、でも言えない……。旅の目的地に近づくにつれて、ルーシアの中で葛藤が大きくなっていくのだった。

ルーシア

サターンならではの

開発も最終段階に入り、完成まであとわずかの「ルナ2」。もとよりシナリオの完成度が高かったため基本的なストーリーに変更はないものの、アニメシーンの全面描き直しやイベントの追加など、あらゆる面においてパワーアップが施されているのだ。

紋章を装備すると…

地の紋章
地属性攻撃魔法が使用可能

地、雷、水、火、風の紋章はそれぞれの属性魔法に対応。例えば地の紋章を装備すると…。

地の魔法が！

ガイアクラッシュ
敵の頭上で岩を爆発させる

いきなり3つも地の魔法が使えるように！強力な魔法剣士が誕生するというわけだ。

さらに同じ紋章を2つ装備すると…

さらに紋章を2つまで装備できることを利用して、地の紋章2つを装備させてみよう。すると今度は4魔法が使えるように！　もちろん威力もさっきより強大だ。

地の紋章
地属性のすべての魔法が使用可能になる

ロッククラッシュ
巨大な岩を敵の頭上に落とす

1つだけ装備したときより、さらに強力な地属性魔法が使える！違う紋章を2つ装備すれば2通りの効果を発揮!!

さらに強力な魔法が……

●角川書店/ESP●7月23日発売予定
●6,800円(予価)●RPG●CD-ROM2枚組

NAR 2
RNAL BLUE

た「紋章システム」について詳しく紹介していくぞ。もちろん新着アニメシーンも大量放出!! さらにパワーアップした「ルナ2」をとくとご覧あれ!

完成度80%

特報 SPECIAL REPORT

『紋章システム』を徹底検証!

さて、今回紹介する「紋章システム」もサターン用に強化されたものの1つ。旅の中で入手した「紋章」を装備することで、本来修得できない魔法を自由に使えるようになる、という超お手軽魔法システムなのだ。また「紋章」は2つまで装備でき、しかも組み合わせ方によって通常魔法とはまた違った効果も期待できるというスグレもの。まさに、使用は簡単、効果は絶大のうれしいシステムなのだ!

その1 無属性魔法が使えるようになる

今度は地の紋章と雷の紋章を装備してみよう。この2つは5つの属性魔法の法則上、相反する位置にあるもの。しかしあえて装備してみると、なんと無属性魔法が使えるようになるのだ。もちろんこれは通常では修得できるはずのない魔法、ぜひ有効に使いたい。

地の紋章を装備したまま雷の紋章を選択すると……。

属性を持たない攻撃魔法が使えるように。敵の属性に左右されなくて便利。

この魔法は!?

違う紋章を2つ装備すれば2通りの効果を発揮!!

その2 おのおのの紋章の属性を併せ持つ合成魔法が使えるようになる

また紋章の組み合わせによっては、属性の威力をミックスした魔法が使えるようにもなる。各属性の長所を掛け合わせた合成魔法なだけにその威力は言わずもがな。ここでは2つの合成魔法を紹介したが、もちろんまだまだたくさんの合成魔法が用意されているぞ。

地+水 地の紋章と水の紋章を装備すれば、地震と冷気で一気に攻撃だ。雨降って地固まるってなわきゃないのだ!

アイシクルブレイク

巨大な氷岩と地震で攻撃。見た目通り威力も絶大の攻撃魔法。

地+火 地の紋章と火の紋章を装備すると地震と炎のダブル攻撃が行えるようになる。手軽に全体魔法が使えるのも紋章システムの魅力の1つだね。

ノヴァブレイク

激しい炎と地震。まさに天変地異さながら。

ハイクオリティのアニメーション満載！CGとの融合シーンは必見だぞ！

メガCD版からシナリオはもとより、それを彩るアニメシーンの内容の濃さにも定評があった「ルナ2」。ファンとしてはその辺りも気になるところだが、今回のサターン版は間違いなくシリーズ最高峰のデキと言えるだろう。もちろん今回もアニメを手がけたのはOVA『ジャイアントロボ』や『不思議の海のナディア』などでおなじみの窪岡俊之氏。シナリオ担当の重馬氏や火野氏とも幾度となく納得のいくまで話し合い、タイムリミットぎりぎりまで粘って作り上げた、その氏自らが全絵コンテをも担当。今回紹介したアニメシーンを見れば、CGで作成された背景とアニメキャラを合成したその美しさに驚嘆すること請け合い。まさに渾身のアニメシーンなのだ。しかも動画枚数は通常のOVAの倍以上とあってキャラの動きもなめらか。「ルナ1」以上にグレードアップ迫力満点の映像が展開されていく。そして声優陣もメガCD版同様に横山智佐、緑川光、林原めぐみといった豪華な面々を起用。もう文句の付けどころのないアニメシーン。ファンならずとも必見だ！

青き星にたった1人の少女の姿…

吹き荒れる雪の中に建つ奇妙な塔。その内部は外の様子とは裏腹にひっそりと静まり返っている。不思議な石像、レリーフ、石畳……。そんな中で彼女は誰に知られることなく目を覚ました。一糸まとわぬ姿で歩みを進める少女。やがて外に出た彼女は頭上の星を振り仰いだ。誰もいないこの星でそっと自分を抱きしめながら…。

ヒイロに恋する赤竜の子

ルビィ

一見羽の生えた猫にしか見えないが、炎を吐けるところを見るとひょっとすると!?

ヒイロの両親に拾われて以来、ヒイロやグェンと一緒に暮らしている自称赤竜の子。ヒイロが大好きでどこに行くにも必ず一緒、いつかはヒイロのお嫁さん、を夢見る一途でかわいい女の子だ。炎を吐くことができるので、たまに攻撃に参加もしてくれる。ただしその威力は身体の大きさに比例して微力だが。

2人の出会い、そして時が重なる

青に象徴された転送の間で、まばゆい光とともにヒイロ達の前に1人の少女が現れた。神々しいまでに美しいルーシアに、驚くばかりのヒイロ。2人の出会いのシーンは序盤の名場面の1つだ。

竜汽船バルガン

近隣に遺跡があることなど気にもとめず、轟音とともに突き進む竜汽船。そしてヒイロは若き獣人騎士のレオと出会うことになる。このシーンはある意味、今のルナ世界を象徴していると言えよう。またCGで描かれた竜汽船の美しさも必見だ。

ヒイロの姿と見比べれば、竜汽船がいかに大きいかわかるはず。

アルテナ神団四英雄なだけに、かなりタカビーな態度の騎士レオ。

レオ

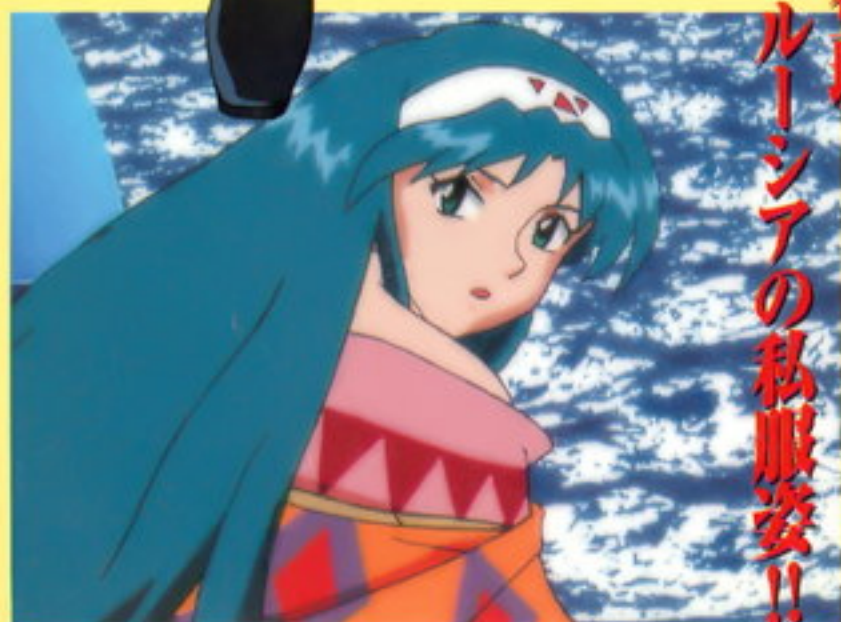
アルテナ神団四英雄の1人

正義感が強く部下からの信頼も厚い若き騎士。アルテナを守護するアルテナ神団四英雄の1人でもある。ヒイロの仲間となるロンファとは幼なじみの間柄だ。

ルーシアの想い ヒイロの想い すれ違う心…

少しずつアルテナのもとへと近づいていくヒイロ達。そんな旅の中で一行は船に乗ることになった。ひとときの安らぎを覚えるメンバー達。ヒイロは甲板にたたずむルーシアに声をかけた。しかし、「もうすぐ君の目的が果たされるんだね」というヒイロの言葉に、ルーシアは「あなたは何もわかってない!」とだけ言うと走り去ってしまうのだった……。

声をかけたときは飛び回る鳥をながめてご機嫌だったルーシアだが。

初登場! ルーシアの私服姿!!

走り去っていくルーシアの姿を呆然と見つめるヒイロ。

「ルナ1」に登場したミアの血を引く魔法少女で魔法ギルドの現当主。多少わがままだが明るく前向きな少女だ。だがお金に対しては異常なまでの執着心を示す。

レミーナ

そして、新たな仲間がまた1人…

そして今、最後の伝

まとわりつく闇の中、その瞳が開かれる。覚醒の時。
そこに喜びはなく、祝うものは絶対なる静寂と漆黒。
そして、我が身を狙う襲撃者の騒音だけであった……。
神をも恐れぬ人の手により創りだされし者。戦うためだけに生まれた生体兵器＝素体、シグマとラムダ。正もなく邪もなく、ただ己の存在意義を賭けて戦い続ける2人は今、最後の伝説を紡ぎ始める……

戦乱の世に生まれた悲しき人造人間 シグマ

物語の主人公。人造兵として生を受け、何もわからぬまま戦いの渦に巻き込まれる。この世界における知識は戦い以外は皆無に等しい。

伝説を継ぐ者～シグマとラムダ

シリーズ完結編にあたる「V」の主人公となるのがこの2人。これまでのシリーズとちがい、勇者でもなく光の戦士でもなく、感情を持たない"兵器"と設定されているところが目新しい。前作「IV」の敵役ギザロフが創りだした……という点も、興味深いところだ。

特報 SPECIAL REPORT

完成度 100%

●メサイヤ
●6月18日発売 ●6,300円
●シミュレーションRPG

感情を持たない魔導の力の申し子 ラムダ

シグマと同じ、ギザロフに創られた人造兵。魔導の力に重点を置かれたため、シグマよりも知識は豊富だが、その分感情に欠ける。

LANGRISSER V
THE END OF LEGEND

説が幕を開ける…

「ラングリッサーV」シリーズ最終章にむけて……

古くはメガドライブ、そしてPCエンジン、スーパーファミコンそしてサターンとハードの垣根を越えて発売されてきた「ラングリッサー」シリーズ。その完結編、“ラングリッサー”と“アルハザード”2つの聖剣を巡る伝説に終止符を打つのが本作「ラングリッサーV」だ。

第1作以降、連綿として繰り広げられるファンタジー世界を舞台としたシミュレーションRPG。壮大な物語に沿って戦闘が展開され、プレイヤーは主人公や仲間キャラを操作して敵を撃破していく。数年来、変わらない基本システムだからこその、安心して遊べる造り。ファンならずとも1度は遊んで欲しい。そんなシリーズの最終形態が今ここに!

戦闘と戦闘の間では、このように物語を説明する画面が挿入される。また、ロード時にこれまでのあらすじを確認できる親切な要素もある。

メインとなるのはもちろんこの戦略画面。どのようにユニットを動かし、敵を倒していくのか。伝説の行方は、あなたの双肩にかかっている!

数々の王国、思想、そして人物を巻き込んで展開される壮大な物語。美麗なムービーと有名声優を起用した演出面がそれを最大限に盛り上げる。

1 シミュレーションRPGである

見どころ

戦術級シミュレーションのユニットにキャラクター性を持たせた新ジャンル。戦術を考える楽しさとキャラクターに感情移入し、育てるおもしろさが同時に味わえる。

2 美麗なアニメーションムービー

見どころ

人気イラストレーターのうるし原智志の描く、美しくて魅惑的なキャラクターたち。オープニングや物語の途中に挿入されるムービーがその魅力を一層きわだたせる。

3 壮大なストーリー

見どころ

シリーズを通じて登場してきたキャラクター、そして聖剣。そのすべての謎を解き明かす今回の作品は、これまで以上にスケールの大きい、壮大な物語が待ち受ける。

「ラングリッサーIV」との関係にも注目せよ!

'97年8月1日発売

これまでに何度も報じてきたとおり、「V」は前作の「IV」の純粋な“続編”にあたる物語である。「IV」の主人公であるランディウスはもとより、その盟友たるランフォード。ランディウスの姉エミリーなどシリーズファンにはたまらないキャラクターたちが「V」でも登場、大活躍を見せるぞ。

サタコレでも
'98年7月30日登場!!

導入部

ギザロフの研究所にて覚醒をはたすシグマとラムダ。そこより始まる「V」の物語。発売も間近に迫った今回、ここではゲームの導入に当たるキャラクターメイキングとメイン要素である戦闘システムについて触れておきたい。購入前の予習として、しっかりと読んでおくとよいだろう。

ゲームをスタートさせると、まずは主人公ラムダのキャラクターメイキングをすることになる。ディスプレイに映る美女が出す質問に答えていくと、シグマの初期能力値、携行装備、クラスチェンジなどが決定されるのだ。

各動物のもつ能力を、素体の戦闘パターンにプログラムします。
以下の中から１つを選択して下さい。

質問 ４つの金属の中から、３つを培養液に混ぜ合わせます。不要な物を選んでください。
【金、銀、銅、鉄の中から選択】

質問 守護星座を彫り込んだ宝石を使って、素体の能力を高めます。まず守護星座を決定してください。
【十二星座の中から選択】

質問 素体が大きな壁にあたり絶望したとき、その救いとなるものは何でしょうか？
【４つの答えの中から選択】

ゲームを始める前に知っておきたい基本的な戦闘システムについて、

クララット

ラムダと並ぶ本作のヒロインのひとり。伝説の魔導士ジェシカを追ってこの地へと渡ってきた。シグマのことを知っているようだが……？

クラスチェンジ

より強力なユニットへと生まれ変わるパワーアップシステム。レベルが10に到達するごとに可能で、最高４段階まで。

傭兵システム

主人公キャラは、自分の手足となって戦ってくれる傭兵を雇うことができる。最大２種類、計６ユニットまで雇用が可能だ。

傭兵指揮範囲

指揮官のそばで行動している傭兵は、戦闘時に攻撃力と防御力にボーナスがつく。この範囲が傭兵指揮範囲と呼ばれるものだ。

JPSと行動力

JPSとは行動順位方式の略称。クラスや能力値によりそのユニットの行動量や１ターンでの順番が決定されるシステムのこと。

傭兵の自動移動

自動を選択することで、傭兵たちをCOM任せにできる。その際、攻撃や防御など、３種類の作戦を選択することが可能だ。

ユニットの相性

各ユニットの間には戦闘時の優劣が存在する。歩兵は槍兵に、槍兵は騎兵に、騎兵は歩兵に強いというのが代表的な相性だ。

魔法の使い方

攻撃、回復を問わず、魔法は戦闘マップ上でのみ使用可能。戦闘では魔法使い系のキャラも武器を持って戦うことになる。

物語

戦いの連続。それが人造兵に課せられた使命なのか。生を受けし時より死闘に巻き込まれるシグマとラムダ。2人の朱に彩られた物語を、発売前に少しだけのぞいてみる。

SCENARIO 01

人造兵の捕獲を狙い何者かが魔導研究所に襲撃をかけてきた。シグマとラムダはその身を守るため、研究所より脱出をはかる。

SCENARIO 02

襲撃者のひとり、アイゼル将軍が2人を追撃してきた。カコンシス軍の助けを受け、何とか追撃を逃れることに成功するが……。

SCENARIO 03

峠の町クノックスで軍にからまれていた少年と少女。2人を助けるため、シグマとラムダはカコンシス軍に戦いを挑む。

SCENARIO 04

町中でカコンシス軍の追撃を受けるラムダたち。現在、駐屯中の最高責任者の首級を狙い、クノックスの町突破を試みる。

ブレンダ

クラレットと同じく、本作のヒロインのひとり。命令により主人公に接近してくる。表向きは傭兵団を率いる団長ということだがその正体は？

SCENARIO 05

途中に立ち寄った廃村で再びアイゼル将軍の追撃を受ける一行。そこにギザロフに仕えたいと申し出るブレンダが加勢する。

SCENARIO 06

ギザロフから受けた"賢者の水晶"奪回の任務。その途中、クノックスで知り合ったアルフレッドの窮地に偶然出くわすが……。

SCENARIO 07

一足先にカコンシス軍に水晶を奪われたシグマたち。そこにまたしてもアイゼル将軍の追手が登場し、戦いを挑んできた。

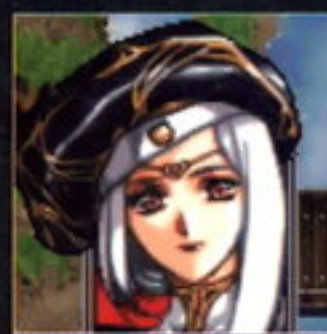
物語を盛りあげる登場キャラクターについて

オメガ
シグマ、ラムダに続く、戦闘力を強化された3番目の"素体"。研究所が襲撃されたときにレインフォルスにとらわれてしまう。

レインフォルス
魔導研究所を襲撃した首謀者のひとり。その正体は連邦王国ロシュフォールの当主で、素体をしつようなまでにつけ狙う。

アイゼル
レインフォルスの忠実なる部下。命令を受けシグマたちに何度も追撃をかけてくる。序盤における主人公の敵役といったところ。

ヴィラージュ
ブレンダに主人公と接近するよう命令をくだした人物。その目的は謎に包まれている。はたして主人公たちの敵か味方か……。

ウィラー
カコンシス軍の総督。武力よりも知性と人柄で軍を統率する指揮官タイプの人物。シナリオ2で初めてその姿を見せる。

セレナ
カコンシス軍の将軍にして、ウィラー総督を慕う腹心。騎兵を率いており、その実力はアイゼル将軍と対等に渡り合えるほど。

アルヴィンス
アルフレッドの兄にして、ロックウェル家の長男。その心の底で野心の炎を燃やしており、ついには父王を毒殺してしまう。

ランベルト
「Ⅳ」にて活躍したランフォード将軍の父親にして、サザーランドを治める地方領主。ロックウェル家と深い親交を持つ。

特報 SPECIAL REPORT

生と死の狭間で

DEEP FEAR™

●セガ●7月16日発売
●6,800円●深海ホラーサスペンス
●1人プレイのみ●2枚組
●18歳以上推奨

今回は、潜水艦の核ミサイル発射を阻止に成功したジョンたちの、その後をお伝えする。彼らに襲いかかる、戦慄のできごとの数々……。果たしてアナタは、この恐怖を直視できるだろうか。

ジーナって呼んでくれる?

そうするよ ジーナ

帰還

海溝へ落下寸前のシーフォックスから脱出したジョンは、艦内で発見した生存者を連れて帰途につく。そのころ、ビッグテーブルには事態収拾のために派遣された、米海軍特殊部隊SEALが到着間近だった。そこで、リトルシャークを格納するCCDエリアは、彼らの到着時に使用することとなり、ジョンたちは仕方なく反対側のエリアへと転舵する。

クランシー大佐からの任務はジョンの活躍で無事終了した。艦内で生き延びていた1人の男を乗せて、リトルシャークはビッグテーブルへとスクリューを高速回転させていく。

SEALの到着に支障をきたさないために、ジョンらは基地の反対側のM1エリアへと向かうことになった。

衝突、火災を立て続けに起こしたシーフォックスには、完全なる死期が訪れていた。

潜水艦としての機能をすべて失ったシーフォックスを、哀れむムービー。

「急に寒気が……」

ジョンが救出した唯一の潜水艦クルーが、帰還途中でしきりに寒気を訴え始める。その異常なまでの震えは、ただならぬ体調の変化を物語っているようだが、原因が何なのだろうか……。

事情を知らない男が、方向転換するシーフォックスに気づいてつぶやく。彼の震えはいっこうに止まることはなく、むしろ病状は悪化の一途をたどっている。早く医師に診せなければ危険な状態だ。

リトルシャークがスクリュー音とともにに急速潜行を開始。M1エリアのプールまであと少し、頼むぜ相棒。

リトルシャークはハッチ展開を確認したあと、プールへと浮上していく。これでひと安心といったところか？

任務完了……
それは新たな絶望を意味した……

変貌

無事帰着し、ホッと胸をなで下ろすジョンとムーキー。しかし彼らは、生存者の体に異変が生じていることに気づくことはなかった。男の体はモンスターと化し、人間の意識が失われていく。おぞましい生物に変貌を遂げた男は、リトルシャークの機体チェックで船内に残ったムーキーに、音もなく忍び寄っていく……。

エリア内部のプールにその勇姿を露わにしたリトルシャーク。こいつとムーキーの活躍がなければ、核ミサイルの発射危機は阻止できなかったかもしれない。でも、とりあえずこれで、目の前の問題はひとつ片付いた。

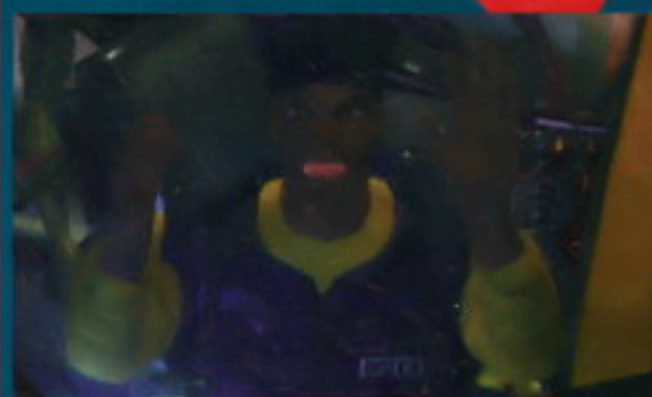
先に様子を見てくる

到着後、ジョンはムーキーを船内に残して先に下船。船内では、ムーキーの背後で、男の体は急速にモンスターへと変貌していく。

船外に出たジョンは、これからリトルシャーク内で恐ろしいできごとが起こることを知るよしもない。

!!

相棒の死

ムーキーの叫び声を聞いて、ジョンはリトルシャークの船首窓をのぞき込んだ。すると、そこにはモンスターに襲われているムーキーの姿が！　しかし、船外で作業中だったジョンには成す術がない。必死に助けを求めるムーキーだったが、抵抗することもできないまま体を切り裂かれ、息絶える。

船首窓から、外にいるジョンに助けを求めるムーキー。しかし、その悲痛な叫び声をよそに、モンスターは背後から鋭いツメを振りかざした！

「助けて！チーフ!」

アドベンチャーパートはスリル満点!!

ムーキーの死というショッキングなムービーが終了すると、アドベンチャーパートへと移行する。ここでは、プレイヤーがキャラクターを操作可能だ。

これがアドベンチャーパートの画面。ポリゴンで描かれたキャラクターを、好きに動かせる。

仲間がモンスターに…

住人たちとの接触

M1 エリアにある医療エリア。ここでは、多くの住人と遭遇し、情報を収集できる。

防護システムのおかげで ここから動けなかったんだ

元気に生存している住人もいれば、意識を失ってしまっている者もいる。

気分が悪いと聞くと、ムーキーを襲った潜水艦クルーの一件を思い出してしまう。彼もあのモンスターに寄生されてしまったのだろうか……。

通風口から出てきたネズミに 噛まれて それから気分が…

モンスターとの戦闘

なみいるモンスターに対して、ジョンは銃器を用いて戦闘を行う。そのため、弾数には制限があるようだ。

グロック、コルトM1991A1といった拳銃から、MP-5マシンガン、ショットガン、スタングレネードまで、さまざまな武器が登場。戦局によって使い分けるのだ。

エネミーの倒れ方も実に多彩。1体あたり10種類ほどある。

動物実験研究施設の犬小屋がすべてぶち破られている。これはひょっとして、犬が凶暴に？

犬の檻だ 内側から破壊されている

予想は見事に的中した。モンスター化した犬との接近戦だ。

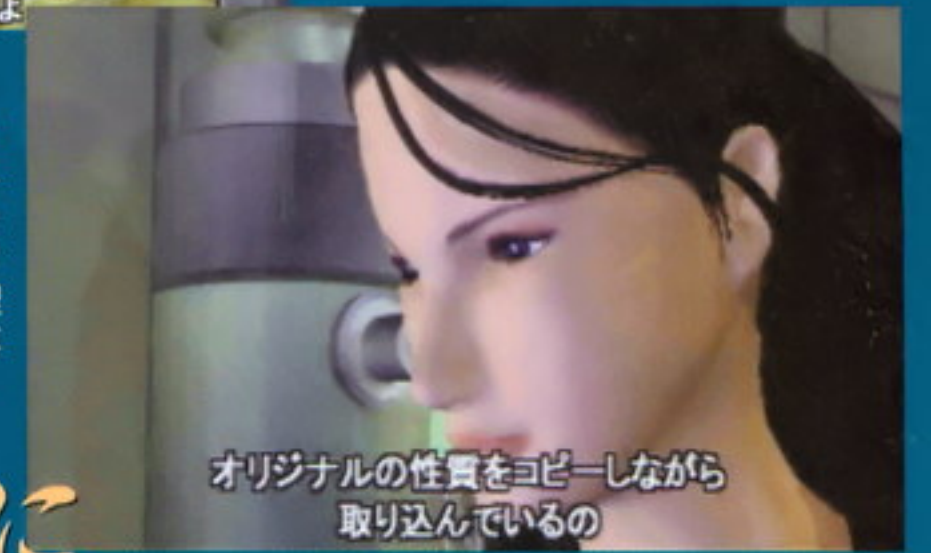
ネイビーエリアでジョンが救出した彼女は、M1エリアでモンスターへの対抗手段を研究していた。彼女は、エアシステムの破損によって部屋を出られないらしい。

ジョン 何があったの？

再会

M1エリアの奥で、ジョンはモンスターの研究に没頭しているワイズバーグ博士と再会する。彼女の研究結果によれば、モンスターの細胞は、他の生物へ寄生し、急速にオリジナルを浸食するらしい。また、この寄生細胞は酸素への耐性が低いことも判明した。

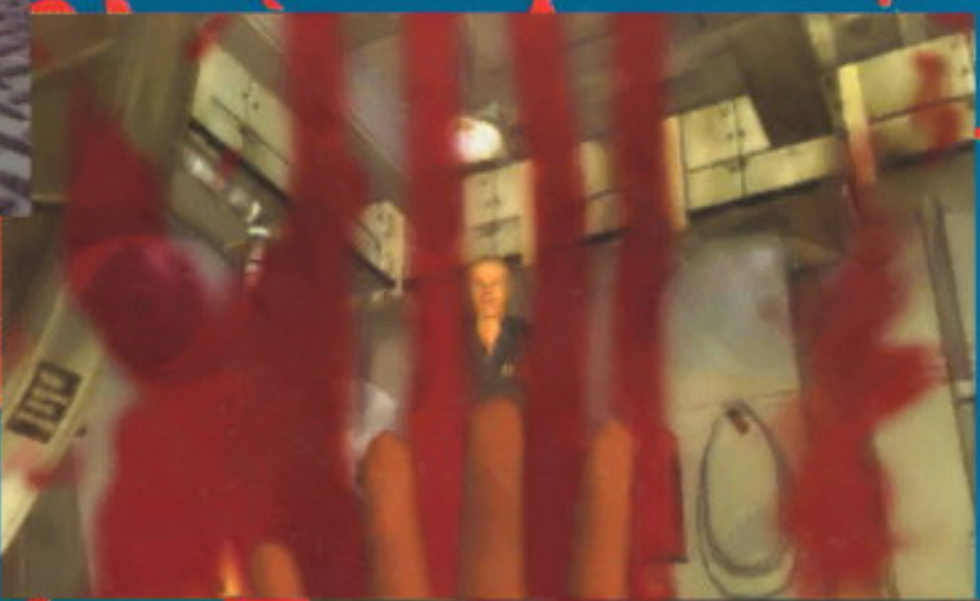
モンスターの細胞がマウスの細胞に 寄生してるのよ

彼女は研究を続行することを決め、一方ジョンはCCDエリアに戻るために、アパートメントエリアへ進むことになる。再会によってお互いを理解し合った2人は、ここで再び別行動を取ることになる。

オリジナルの性質をコピーしながら 取り込んでいるの

「基地内に
空気を充満させるのも
有効な手段かも……」

主を失ったリトルシャークは海の底へ沈みゆく…

血塗られた船首窓の向こうで、ジョンは相棒の死へのショックから、呆然と立ちつくしていた。彼にとって、それはあまりに突然のできごとだった……。

モンスターの鋭いツメが、逃げまどうムーキーの背中を無情に引き裂く。あたりに大量の鮮血が飛び散り、ムーキーは絶命する。

運命のいたずらか、崩れ落ちるムーキーの屍がリトルシャークの沈降スイッチを押してしまう。

リトルシャークはモンスターとムーキーの屍を乗せたまま、海底の奥底へ沈んでいく。再びその姿を見ることはない。

が、しかし……

神はなぜ、俺たち

VACHENRÖDER
バッケンローダー

●セガ●1998年夏発売予定●5,800円●タクティカルシミュレーションRPG●1人用●全年齢推奨

特報 SPECIAL REPORT

タクティカルシミュレーションRPGというジャンルは、その性質上ストーリーが重要となる。その点「バッケンローダー」は、重厚感ある世界観でシナリオが統一されている。

ダークなストーリーの導入部が判明！

古代文明人によって隔離された島、エドゥアルド島。島は、古代文明人の手を離れ、新しい住民によって独自の文化を発展させた。

そして今、産業革命とも呼べる蒸気と排煙が支配する時代を迎えた。しかし人々は、高度な技術と引き替えに、汚染をも受け入れなければならなかった。

Vogel
鳥
鳥が飛ぶ。暗い翼を広げて

暴都でいう「鳥」とは、水都から飛来する煤煙のことである。それが街を汚染している。

暴都

主人公ルシアンが生まれ育ったのは、鉄工業の街・暴都(ぼうと)。荒々しいこの街には、遠く離れた重水技術を有する街・水都（みすと）から、黒い鳥（煤煙）が舞い落ちる。

煤煙で汚染された暴都は、昼でさえどんよりと曇り、飲み水にさえ灰が混じるという。汚染されたスラム街で、ルシアンは育った。

煤けた雨。煤けた街並み

暴都の街は、街自身が出す煤煙だけでなく、外部からの煤煙によっても汚染されていた。

鉄工業が盛んな職人の街。そして、酒と暴力の街でもある。住民の気質は荒い。

ここでは飲み水にさえ灰が混じる

スラム街に住む人々は決して裕福ではなく、汚染された生活水を使うしかない。

ここでは飲み水にさえ灰が混じる

妹

暴都のスラムには、奇病がはびこる。重水症、またの名を恐光症。重水処理により生じた汚染物質によって障害をもたらすこの病は、人が日の光を浴びることを拒む。日の光に当たると、皮膚がただれ、炎症を起こすのだ。

ルシアンは、妹とともに双子としてこの地に生を受けた。健常に生まれたルシアンとは対照的に、妹は生まれつき恐光症に犯されていた。ルシアンの妹は、生まれてから一度も太陽を見られない運命だったのだ。彼女の世界は、薄暗い部屋の中だけでしかない。

不治の病恐光症

重水症。別名、恐光症

光が射さぬ部屋でしか暮らせない体、それが重水症に犯された者の運命。

選ばれたものを小さな島に集め

このエドゥアルド島にはどんな秘密があるのか？　それが終盤のカギになりそう。

私にも、騎士様はきてくれるかな

ルシアンが妹に読んで聞かせる、騎士と姫君の他愛のない夢物語。しかし妹にとって騎士は、自分を救ってくれる大切な人なのだ。

私にも、騎士様は来てくれ

この世界に本当に神がいるなら，
なぜ俺達に等しく病んだ体を
与えなかったのだろう。

 キャラクターデザイン・キャラクターイラスト:村田蓮爾　イメージイラスト:安倍吉俊

に等しく病んだ体を与えなかったのだろう

ルシアン

病魔を背負って生まれた妹とは比較にならないほど健康的なルシアン。彼は、自分の健康と引き替えに病に苦しむかのように見える妹に、つねに負い目を感じていた。ルシアンにできることは、妹の発作を和らげるための薬を調達することぐらい。

そのためにルシアンは、賭け試合へ出場しようと試みる。スレッジを起動させ、スカウトを納得させた彼は闘技場へと向かうが、成績は惨憺たるものだった。わずかばかりの報奨金を手にして戻ったのは、家を空けてから数日後。その間に、妹は死んだ……。

金のために闘技場へ

ルシアン
ここにもいないか……

ルシアンは、金のため闘技場のスカウトを探した。

そしてようやく見つけたスカウトは、ルシアンをテストする。

初めて起動するスレッジ

俺がお前の騎士になるよ。
約束する。

スレッジが起動しないとき、騎士になる約束を思い出す。

次の瞬間スレッジが起動し、ルシアンは闘技場へ行く。

そして妹の死

いたい・・・いたい・・・・・

最期に妹は、ルシアンの名を呼んだという。発作の苦しみの末、彼女は逝った。

誰を憎めばいい・・・

家に戻ったルシアンには、妹の死という驚愕すべき事実が待ち受けていた。

誰を恨めばいい……

キャロル

妹が死んでから数年が経過した。ルシアンは世を恨み、しかしどうすることもできずにいた。今ではただ酒場で酒を飲み、気を紛らわせるぐらいしかできないでいたのだ。

そんなある日、ルシアンが酒を飲んでいる店の前で騒ぎが起こった。そこでは、見知らぬ女が怪しげな連中に囲まれていた。その少女に、ルシアンは妹の姿が重なる。衝動的に剣を抜いたルシアンは、男たちに飛びかかっていった。

命を狙われるキャロル

王国を追われ、皇都の暗殺部隊に追いつめられるキャロル。そこにルシアンが居合わせた。

侍女
キャロル様！　ここは私に任せてお逃げください。

キカザル
キヒヒ、気の毒だがお前には死んでもらう。

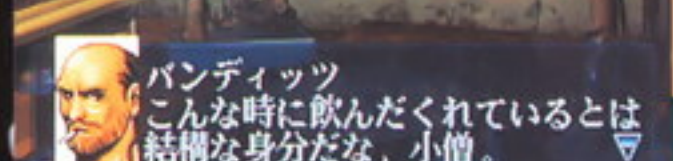
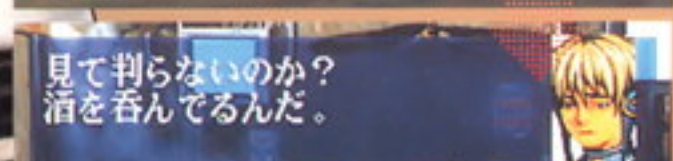
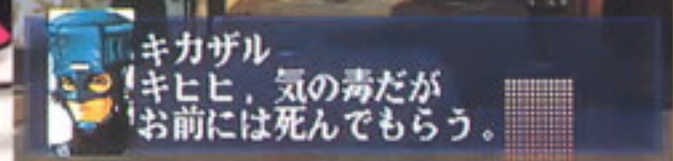
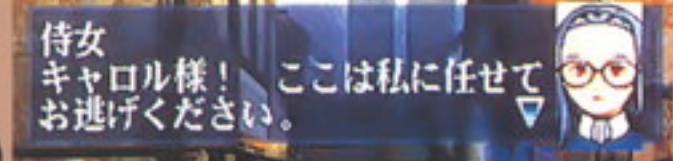
見て判らないのか？
酒を呑んでるんだ。

バンディッツ
こんな時に飲んだくれているとは結構な身分だな、小僧。

飲んだくれるルシアン

娘
馬鹿が，あのよそ者に喧嘩ふっかけたのよ。

表に出たゴロツキは、あっさり暗殺部隊に殺される。そこにルシアンが顔を出す。

知らぬ顔をして家に帰れ。
お前も命は惜しかろう？

キャロル
こいつらは皇都の暗殺部隊よ！
それも王室直属の精鋭部隊。

妹の姿が重なる！

ルシアン
……なんで妹が……ここに……

「なぜ妹が!?」、酒が見せた幻覚なのか？　ルシアンは、思わず暗殺団に斬りかかった。

今度は守ってみせる！

ゲーム開始後のイベントを追う

始動

～VS.カザフスタン

「最初の親善試合は来月の第３週。相手はカザフスタンだ」

日本代表チームの監督に就任した主人公に対して協会側が課した最初の試練は、さほど難しいものではなかった。カザフスタンは確かに強豪だが、世界ランキングでは日本の後塵を拝している。現状の戦力でも十分戦える相手だった。世界への長い長い道のりが、今まさに始まろうとしていた──。

試合の結果は、もちろんプレイヤーの采配しだいで変わってくる。インターナショナルカップ（Ｉ杯）へ向けて、まずは幸先のいいスタートを切っておきたい。

カザフスタンは飛び抜けた能力の選手もおらず、比較的戦いやすい相手。準備期間は１カ月半と短いが、大差で勝つことも夢ではないだろう。

初陣は協会が決めたカザフとの親善試合。ホームでの試合だけに負けられない一戦だ。

日本代表チームの監督になろう！

世界初 サッカーRPG

Become the coach for the national team!

●セガ／エニックス●6月25日発売●6,800円●スポーツRPG●全年齢推奨●1人プレイのみ

特報 SPECIAL REPORT

世界が熱狂するサッカーの季節が到来し、本作の開発も佳境を迎えた。今回はゲーム開始１年目のシナリオを紹介しよう。

オープニングストーリーのあらすじ

本作の主人公はＩ杯優勝という夢を持った新人監督。彼とライバルのスナザワは、悲願のＩ杯初出場を果たすための切り札として協会がリストアップした監督候補だった。選考の結果、日本代表監督に抜擢されたのは主人公。自分が選ばれると確信していたスナザワは、主人公を激しく逆恨みする……。

日本代表チームの監督に就任し、夢への第一歩を踏み出した主人公。だが、そのために宿敵・スナザワの恨みも買ってしまう。Ｉ杯への道は、大いなる希望とともに不安にも包まれていた。

試練の世界遠征ツアー

衝突

VS.韓国／VS.U.S.A.

それは、突然の提案だった。オーストラリア、モロッコ、韓国、そして、アメリカ。この4カ国への遠征ツアーが協会側からの提案で組まれたのだ。月に1試合とはいえ、すべてアウェー。特に韓国とアメリカは、監督就任1年目の主人公がぶつかるにしては、十分すぎるほど高い壁だった。

──まず、韓国。もともと日本に対してライバル心の強い国だが、監督・許根禎（ホ・グンジョン）は、そんな感情を隠そうともせず、逆に主人公を挑発さえしていた。

──そしてアメリカ。この関心は、もっぱら野球とアメフトに向けられ、今までサッカーは盛んではなかった。だが、今年はある男を監督に招き、レベルの向上を図ろうとしていた。

その男の名は、スナザワ──。激しい戦いになりそうだった。

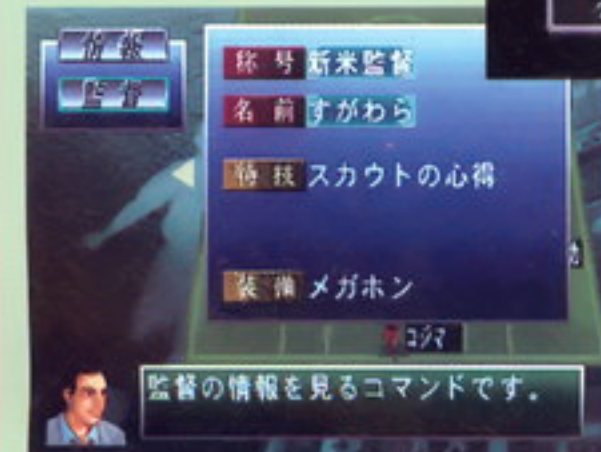
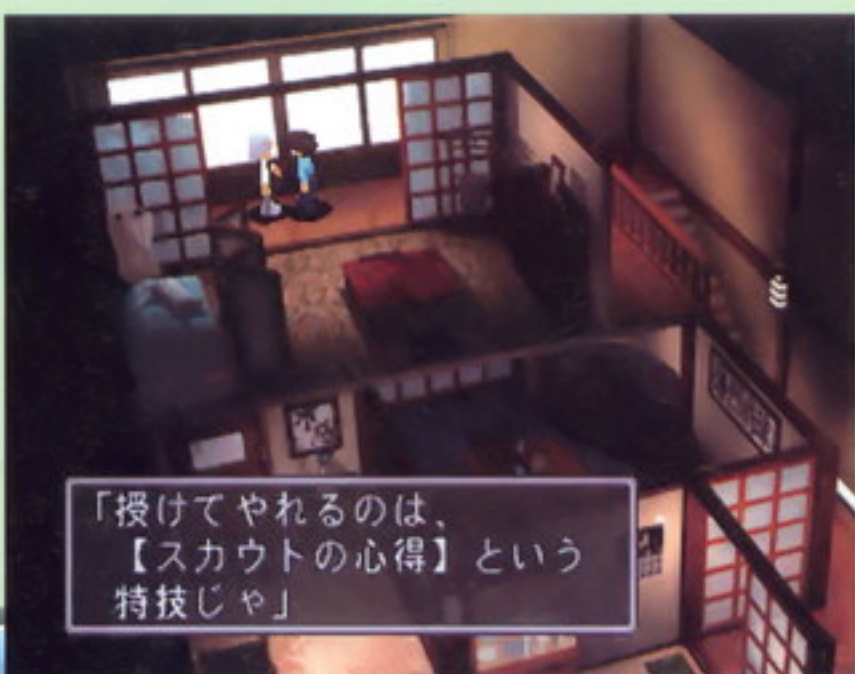
チームの強化には、とにかく海外での試合を経験すること──。協会の方針で、I杯予選を想定したような厳しい海外遠征が行われた。

試合前、主人公のもとを訪れた許根禎監督。もちろん、激励に来たわけではない。自信たっぷりに主人公を挑発し、心理的なプレッシャーを掛けにきたのだ。

アメリカとの戦いは、イエローカードが舞うような激しい戦いになることが予想される。試合展開は完全にシミュレーションによって決まるが、勝敗によってはその後のシナリオが変化することもある。負けがこんでくると協会の担当者にイヤミを言われることも……。

今回のプレイで勝ったのはアメリカ。勝ち誇るスナザワだったが、コーチのカドワキはまだあきらめていないようだ。

名監督カクタとの再会。そしてー

イベントが起きるのは試合の前後だけではなく、マップ画面での移動中にも発生する。例えば、主人公が日本代表選手だった頃の監督・カクタとの出会いのイベントがある。かつて名監督と言われた彼は主人公にいろいろと教えを授けてくれるのだ。

カクタは年に1回、監督の“特技”を教えてくれる主人公の大切な師匠なのだ。

カクタの家は、日本のマップ内にある。必ず訪れておこう。

評価

年に一度の審判の時

年末になると、1年間の監督としての働きぶりを協会がチェックする。この時、年初に協会が出した条件をクリアできていなければ、監督をクビになってしまうのだ。ただ、1年目の条件はそれほど厳しいものではないので、比較的簡単にクリアできるだろう。提示される条件は年を追うごとに厳しくなっていくので油断はできないが。

これが1年目年末の評価。協会側が提示した条件を見事にクリアしているので監督続投決定。

続いて2年目の条件が提示される。特に技術のレベルを上げることを要求しているようだ。

「個人技」の南米型か「連係」の欧州型か

世界のサッカーは大西洋を境に大きく2つに分かれると言う。

1つは、選手個人の技術で勝負する“南米型”。そしてもう1つは、組織的なプレイこそを重視する“ヨーロッパ型”。

現在ではこうした明確な違いはなくなりつつあるものの、地域によってサッカーのスタイルが異なる傾向は確かにある。

この「サッカーRPG」では、“南米型”“ヨーロッパ型”のような個性的なチーム作りが可能になっている。つまり“個人技練習”を中心にするか“連係練習”を中心にするかで、チームのスタイルが変わってくるというわけだ。

また、国によって監督に要求される能力も異なってくる。その国の国民性に合わせたチームの強化計画を立てないと、代表監督を続けられなくなってしまうのだ。

ここでは、こうした育成関係のコマンドについて紹介していこう。

選手の能力は練習だけでなく、試合で経験値を稼いでレベルアップさせることも可能。

マップ画面で各施設を訪れ、コマンドを実行することで、チームを育成できるのだ。

育成コマンド 3つの系統

技術練習系 ●個人技練習●連係練習	練習によって選手の技術を向上させるコマンド。個人技を身につけるものと、連係プレイの質を高めるものの2種類がある。
能力向上系 ●試合●アイテム購入	試合で経験を積んでレベルを上げたり、アイテムを装備したりして、選手や監督のパラメータを向上させる系統のコマンドだ。
人材発掘系 ●逸材探索●投資	優秀な選手を見つけ出すためのコマンド。スカウトのほか、財団へ投資して国全体のレベルを底上げすることも含まれる。

マップ画面では、特定の行動をとるごとに、1週間が経過するようになっている。アイテムを装備したり、人に話しかけたりしても時間は経過しないが、選手や国のパラメータが変化するようなコマンド──つまり、育成系のコマンドを実行すると時間は経過していく(ただしアイテムの売買では時間は経過しない)。

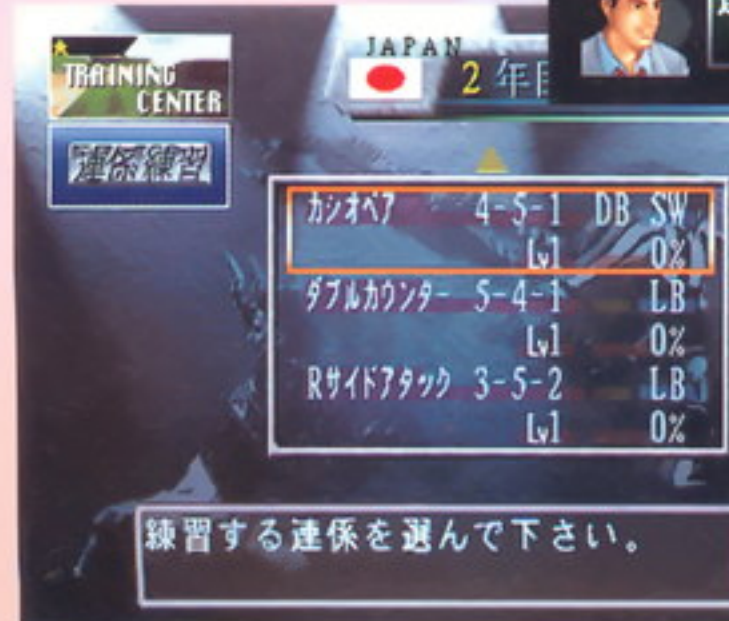
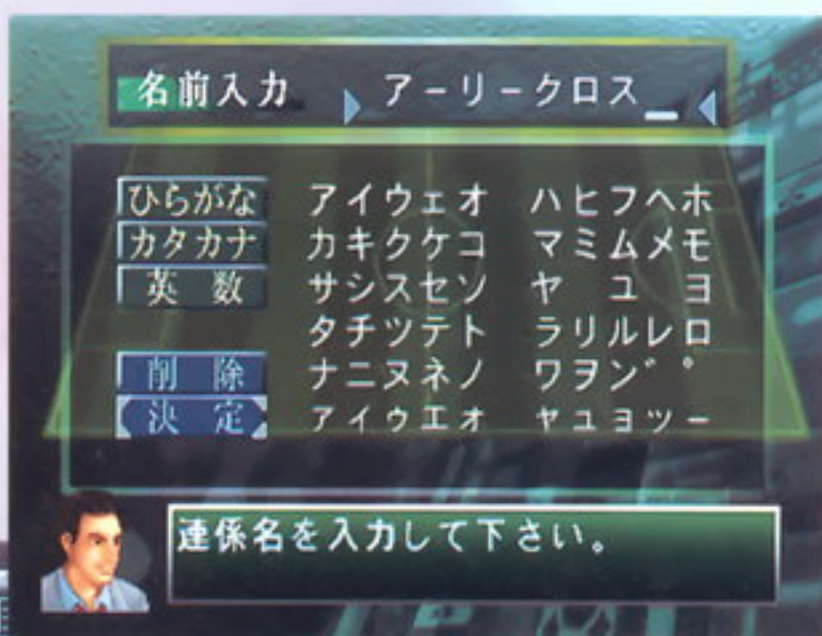
そしてそのコマンドは、選手の技術を高めるもの、パラメータを上昇させるもの、人材を見つけ出すもの、の3つに分けることができる。これらをうまく使い分ければ、個性的なチームを作り上げることができるのだ。また協会との交渉(施設の増強などを行う)など、監督の評価に影響するコマンドも忘れてはならない。

連係でゴールのパターンを作る

合宿所▶連係練習

攻撃の起点となる選手がボールを持ってから、パスでボールをつなぎ、ドリブルや個人技を使ってゴールに迫り、最後にシュートまで持っていくコンビネーション。本作ではこうした“連係”のパターンを自分で作って練習させることができる。連係の熟練度が上がれば、試合でも練習とまったく同じ形のゴールシーンを生み出せる。

自分で作成する

“連係作成”のコマンドを使って、独自の連係を作ることができる。使用するシステム、連係に参加する選手、連係のパターンを決め、最後に名前をつければ完成。あとは練習で熟練度を上げていくのだ。

用意されているものも

連係はあらかじめ用意されているものもあるので、これを使用するのもいい。ちなみに、一度に登録できる連係は3つまで。つまり、1試合で使用できる連係のパターンは3つに限られているのだ。

連係作成のルール

●5人まで参加可能。
●パス・ドリブル・シュートを組み合わせ、ゴールまでのパターンをつくる(5ターンまで)。
●ボールを持っていない選手の動きも設定できる。

研究 どんな連係を作成できるのか

ここでは、実際に作った連係のパターンを例に、具体的な連係の作り方を説明していこう。

今回使用したシステムは、3－5－2、リベロ、ダブルボランチ。サイドからの攻撃を重視したフォーメーションだ。この特徴を生かすために、サイドから切り崩す攻撃パターンを作ってみることにする。

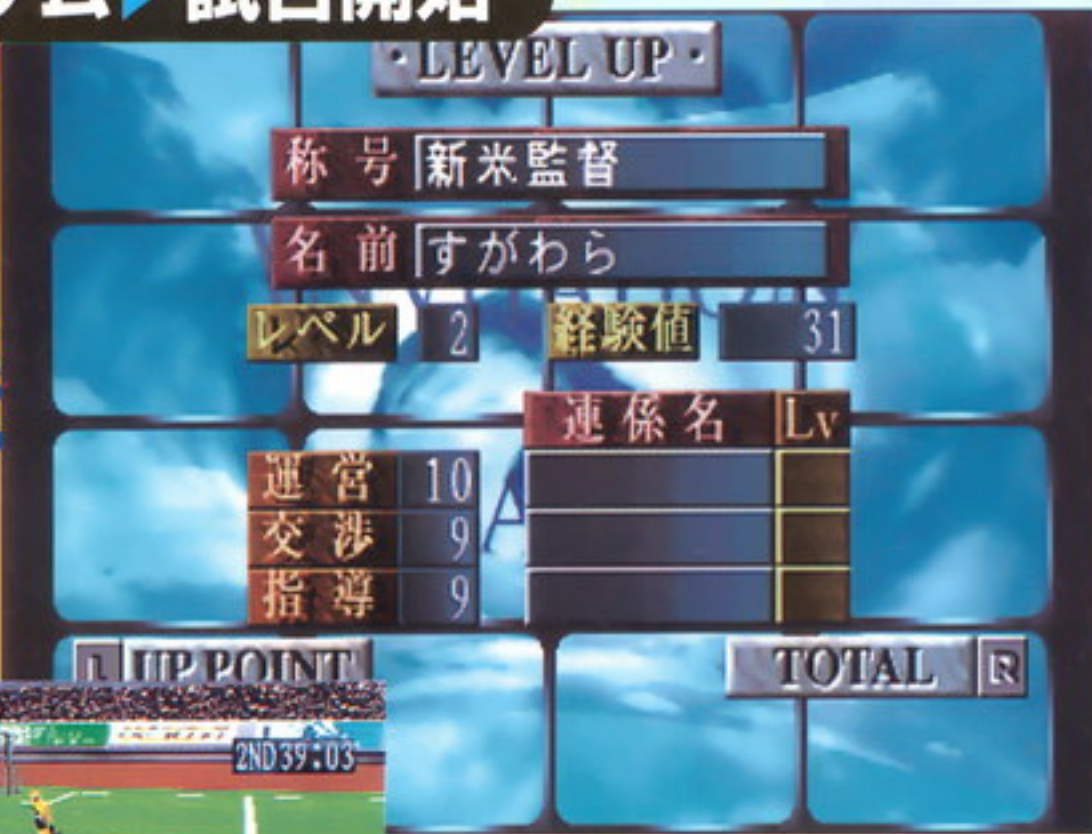
参加する選手は3名。まず、攻撃の起点となる選手を5番のMFと決める。彼がボールを持ったら、最初のターンでライン際を攻め上がったウイングバックにパスを出す。次のターンはウイングバックが、FWへ向けてロングパスを送る。最後に、敵DFのウラをついたFWがパスを受け取り、シュートを打ってゴール。これで1つの連係プレイの完成だ。

これはごく単純な連係だが、個人技を組み合わせれば、より複雑なパターンを作ることも可能になる。

使用システム
3−5−2 リベロ
ダブルボランチ

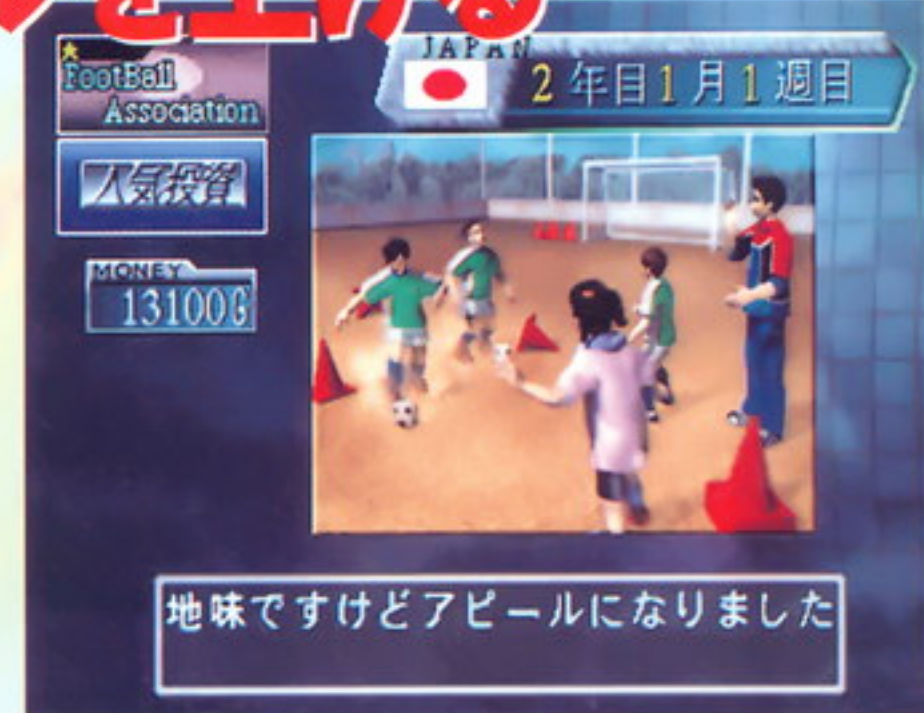
試合で実戦経験を積む

スタジアム▶試合開始

経験値でレベルアップ！

試合後には、普通のRPGと同じように監督・選手・連係に経験値が入り、経験値がたまればレベルアップする。多少割引にはなるが、負けや引き分けの時でも経験値は入るので、試合は多めに経験しておくのがいいだろう。

財団に投資して国のレベルを上げる

財団▶投資

選手達とは直接関係ないはずの財団に投資して、何の得があるのか？　例えば、技術投資の場合、《ボールを寄贈する→子供達がサッカーに触れる機会が増える→隠れた才能が開花→代表入り→大活躍》という「風が吹けば桶屋が儲かる」方式でチームが活性化するという効果があるのだ。

財団への投資は、国のパラメータに影響する。国全体のレベルが低ければ、代表チームも強くはならないのだ。

スカウトに逸材を探索させる

協会▶逸材探索

協会にいるスカウトに優秀な選手を探させるのが、“逸材探索”のコマンドだ。探索期間は1週間から4週間までの4種類で、期間が長ければそれだけ資金も必要になるが、いい選手も見つかりやすくなる。戦力を充実させるには、マメに選手を探す必要があるだろう。

アイテムを装備してパワーアップ

ショップ▶アイテム購入

アイテムを装備すれば、それだけで監督や選手のパラメータを上げることができる。ユニフォームやシューズなどのアイテムを装備しないのは、普通のＲＰＧで剣や盾を装備しないで戦うようなものなので、資金がある限りいいアイテムを購入して装備させるべき。

アイテムは持っているだけでは効果がない。監督や選手１人ひとりに装備させなければならないのだ。

アイテムはショップで購入する。世界には“幻のアイテム”なるものも存在するというが……。

個人技を磨く

合宿所▶個人技練習

“個人技”というのは、試合中に選手が繰り出す必殺技のようなもので、練習によって覚えることができる。ただ、一度に１人しか技を覚えることができない（つまり１週間かかる）ので、全員に覚えさせるのは難しい。誰がどの技を覚えるかを選ぶ必要があるだろう。

監督がレベルアップの時に個人技を覚えることがある。すると、選手に教えることのできる個人技の種類も増えるのだ。

誰にどの個人技を覚えさせるかは選択することが可能。しかし、最初のうちは覚えられる技の種類は限られているのだ。

[サッカーゲーム歴史的考察]

サッカーゲームを30年間進化させる方法

「サッカーＲＰＧ」の最大の魅力は“連係プレイ”にあると言ってよい。自分が思い描いたとおりにボールが動き、ゴールが決まる快感。最初はなかなかうまくいかないだけに、連係が完成した時の喜びもひとしおだろう。

――思えば、サッカーゲームに“連係”という概念が持ち込まれたのは、これが初めてではないだろうか。基本的に１人の選手を動かすことしかできないサッカーアクションでは、高度な連係プレイなど望むべくもない。「サカつく」にしても、抽象的なパラメータとしてしか連係は存在しない（それでも十分すぎるほど面白いのだが）。

だとすれば、「サッカーRPG」は、11人で行う集団競技としてのサッカーの魅力を、初めて明確に表現したゲームである。まだ制作途上の段階だけに“バランス調整がうまくいけば”という条件は付くが、本作の登場はサッカーゲームの歴史を一変させるような衝撃を我々に与えるかもしれないのだ。

……そう。ちょうど、現代サッカーの基礎を作り上げたヨハン・クライフが登場した時のように。

英雄たちの

子供のころ、英雄に憧れたことはないだろうか。遠い記憶、絵本や小説の中で活躍していた剣と魔法の世界の主人公たち。ただの古いパソコンゲームの移植作じゃない。ここにはRPGの楽しさの原点がある。

The Legend of Heroes I

セリオス

「英雄伝説Ⅰ」の主人公。幼少にして王国を治める父を失い、以後、成人するまでの10年間を辺境で過ごす。性格は物静かな父には似ず活発で、しばしば教育係の目を盗んでは町の外に行き、小さな冒険を重ねているらしい。現在15歳。王位を正式に継承する16歳まで、あと2カ月あまり……。

The Legend of Heroes II

アトラス

「英雄伝説Ⅱ」の主人公。前作のプレイヤーキャラであるセリオスとディーナの子供で、ファーレーン王国の次期王位継承者。性格は昔の父親譲りのやんちゃ者で、部屋を抜け出してはよく教育係に怒られている。どうやら勉強嫌いなところも、父であるセリオスに似てしまっているらしい。

The Legend of Heroes I&II

英雄伝説

特報 SPECIAL REPORT

●GMF
●7月発売予定
●5,800円
●RPG
●全年齢推奨

伝説は終わらない

「英雄伝説」とは何か？

王子に美姫、スライムにドラゴン、そして魔王……。まさに、絵に描いたような剣と魔法の世界。

RPGとしては定番すぎる舞台かもしれない。でも、ここで注目してほしいのは、この作品が現在の“定番”の流れを生んだRPG創世記の作品であるということ。次々と展開されるイベントは、プレイヤーを冒険世界へと引き込み、シンプルながらも練り込まれた戦闘は、爽快感を生み出す。

パソコン版の「Ｉ」と「II」が１つになった。古くからのファンはこれだけで“買い”なのだろう。でも、そうでないユーザーもこの作品をぜひプレイしてほしい。すべてのRPG好きを虜にする、オーソドックスで安心して遊べるRPG。「英雄伝説」は、そんな作品だ。

「英雄伝説II」のデモムービーのワンシーン。「Ｉ」のプレイヤーキャラの子供が「II」の主人公となっているのだ。

各国に父王からの親書をとどけるアトラス王子。彼の冒険はまだはじまったばかり。

「Ｉ」のフィールド移動と戦闘のシーンをワンカットずつ。シンプルながらもしっかりとした作りがこの作品の特徴だ。

英雄伝説 その基本システムについて

移動

フィールドにおける移動は、いわゆる一般的なRPGとそう変わらない。ただし、もとがパソコンの作品であるためか、主人公キャラの斜め方向へのスムーズな移動が可能となっている。また、町中などでキャラクターと話す時は、ボタン操作は必要なく、十字キーでその方向に“向く”だけで会話することができる。

戦闘

基本は、“戦う”、“呪文”などのコマンド入力だが、設定によりオートバトルに切り替えることもできる。この際、仲間キャラだけでなく主人公もオートにすることができるので、まさに“観戦”に徹することも可能だ。また、敵に全滅させられた時、戦闘開始直前の状態に戻れることも特筆しておきたい。

魔法

一般的なRPGでは、レベルアップに従い修得するタイプが主流だが、「英雄伝説」では町や村で選択しながら覚えていくタイプ。呪文使用の際にはMPを消費するが、「Ｉ」と「II」ではその回復に大きな違いがある。「Ｉ」は宿屋などで一晩眠ることで、「II」はプレイ時間の経過にしたがい回復するシステムとなっている。

成長

レベルアップ時、能力値は自動的に上昇するが、これをマニュアルに切り替えることも可能。その場合、“強さ”や“すばやさ”などの能力値を好きなように上昇させることができるので、自分の思い通りに育てられるだろう。ただしHPは能力値によって決まってしまうので、この値を直接操作することはできない。

The Legend of Heroes I

大小いくつもの島々、大陸、そしてそれらを取りまく青き海によって形創られた“イセルハーサ”の世界。そのほぼ中央に位置するファーレーン王国は、狭き国土からくる貧しい生活ながらも、心優しき国王アスエルの統治のもと、慎ましくも平和な日々を送っていた。

異変は、突如として起こった。モンスターの夜襲。なぜか城門のかんぬきがはずされていたことも手伝い、王城はたやすくモンスターたちの侵入を許してしまう。必死の攻防の末、夜明けを迎えるころにモンスターは撃退されたが、王国の人々は激戦による荒廃と、なによりも“国王の死”というあまりにも大きい支払わされてしまう。

正当なる血筋。このとき、世継ぎであるセリオス王子はわずか6歳。ただひとり王の最後をみとった側近のアクダムは、王子が成人のときを迎えるまで後見人として政務を担当することとなった。

それから、10年の歳月が流れようとしていた……。

賢王の突然の死——それが、青年の運命を変えた

父の突然の死により、首都より遠く離れた辺境の町エルアスタで暮らすことになったセリオス王子。わずかな側近とともに平和な日々を送っていたが、16歳の誕生日を間近にひかえたある日、突然のモンスターの襲撃を受ける。何とか脱出したセリオスは単身、首都へとたどりつくが、そこでは宰相のアクダムが王位を継ぐとの報が町を駆けめぐっていた。

王位を巡る争いの陰謀により囚われの身となるセリオス。運命は、この日を境に大きく動き出す……。

物語の始まり。教育係である爺の目を盗み、町の外で小さな冒険をするセリオスだが……。

アクダムの罠にはまるセリオス。エルアスタの村を襲った魔物もこの男の差し金だった！

アクダムに対する勢力、レジスタンスに救われ、身を寄せるセリオス。

高潔な志を胸に秘め 各地を放浪する修道士

← リュナン

摂政アクダムに反抗するレジスタンス勢力の一員。高潔にして剣の腕もたち、呪文にも強い頼れる戦士。時おり見せる態度や仕草に、セリオスと同じく高貴な生まれを感じさせることがあるが……。

強大な魔道の力を持つ 天下無敵のお調子者

ロー →

レジスタンスの本拠地があるクルス村の青年。性格はお調子者で、ヘラヘラと遊んで暮らしているが、実は強力な呪文の使い手。リュナンに続いて、セリオスの旅を助ける仲間となる。

麗しく可憐な姿と心 王子を想う深窓の姫君

↓ ディーナ

ファーレーンの隣国ソルディスの王女。セリオスとは将来を将来を誓いあった仲であり、それに目をつけたアクダムにつけ狙われることに……。優しく、穏やかな性格だが、やや世間知らずなところも。

身のこなしは天下一品 義理に厚い盗賊剣士

↓ ゲイル

ベルガの鉱山で強制労働をさせられていた正体不明の剣士。そこの司令官を倒したことをきっかけに、セリオスの仲間に加わる。ある事件を機に、セリオスたちは彼を盗賊ではないかと疑うが……。

祖国にささぐその忠誠 卓越した技量の女戦士

ソニア →

レジスタンス・リーダーの孫娘で、自身も剣をふるって戦う一員。男顔負けの働きから、レジスタンスの面々からも一目置かれている。性格は気が強く、負けず嫌い。身も心も強い女性だ。

The Legend of Heroes II

セリオス王子と、その仲間たちが築いた伝説からはや20年……。

晴れてファーレーンの王となったセリオスと、その妃ディーナの間に生まれた子供。アトラス王子はありし日の父と同じく、エルアスタの町で王となる者にふさわしい剣と呪文の修行を重ねていた。

父ゆずりの輝く黄金の髪と知性を宿す深い瞳。そしてなにより、悪を許さぬまっすぐな心。王国の人々はそんな彼を愛し、彼もまた人々と王国の平和を心より愛していた。

ある日のこと、全土をゆるがす大地震が“イセルハーサ”を襲った。建物は倒れ、人々は逃げまどい、各地で深刻な被害が報じられる。突然の大災害に、混乱をきわめる世界。だが、力を合わせた必死の働きにより、世界はまもなく復興をとげた。少なくとも人々の間では――

だれも気づかない、新たなる災いの種。その発芽の時は、すぐそこまで迫っていた。物語は20年前と同じ、平穏なる時より始まる。

仮面に隠された真実 謎めいた静寂の戦士

シンディ →

その素性のほとんどが謎に包まれた大柄な戦士。普段から仮面を着用しており、しかも極端に無口なため、得体のしれぬ雰囲気を持つ。記憶を失っていることも、口数の少なさに関係しているようだ。

王国の威光を背負い 広き世界を知る冒険の旅へ

偉大なる現王、セリオスが幼少の時を過ごしたエルアスタで修行を積むアトラス王子。ある日、王城に呼び出されたアトラスは、セリオスからかつての盟友たち、各地の王城へ向けた親書を届けるようにいい渡される。広き世界を知るため、身分を隠したまま……。

冒険の予感に胸をふくらませ、旅を始めるアトラス。かつてレジスタンスの本拠地のあったクルス、ベルガ鉱山などを回り、国境へと到達する。目前で起こる数々のできごとに、胸おどらせるアトラスは、その身にふりかかる災厄と陰謀にまだ気づいてはいなかった。

ベルガ鉱山でクルス村へのお使いを頼まれたアトラス。これも立派な冒険のうち!?

苦しみを癒す呪文の力 心優しき箱入りの聖女

↓ フローラ

裕福な家庭に生まれ、あまり世間と触れることなく育てられた箱入りのお嬢様。他人の気持ちを察する優しい性格を持ち、世の苦しむ人々に役立とうと勉強にはげみ、治癒の呪文を身につける。

父が王位を継いだ16歳にもうすぐ手がとどく。その父がアトラスに命じたこととは……？

港町でごろつきどもにからまれるアトラス。このゴタゴタで一文なしになってしまう。

鋼のごとき身体を持つ 常識やぶりの呪文使い

↑ ランドー

“ひ弱”という一般的なイメージを嫌う、鋼の肉体を持った呪文使い。とある酒場でアトラスと知り合い仲間となる。性格は陽気で勝ち気。それを反映してか、得意とする呪文も攻撃系ばかりである。

パソコン版「英雄伝説」

「英雄伝説」とは1980年代後半、日本ファルコム（株）よりパソコンゲームとして発売されたオリジナルRPGである。その1作目と2作目をセットにしたものがこのサターン版「英雄伝説」だが、実はコンシューマへの移植は初めてというわけではない。古くはPCエンジンで1作目の「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」が発売。つい最近では3作目にあたる「白き魔女」、そして最新作の「朱紅い雫」もプレイステーションに移植され、発売されるようだ。時代を越え、ハードを越え、ユーザーに望まれる「英雄伝説」シリーズ。その存在こそが、ゲーム史におけるRPGの“英雄”の“伝説”として語られる日も近い。そんな気がする。

最新!!

NEW RELEASE TITLE 最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新サターンゲーム事情がすぐわかる。お役立ちの新作ソフト情報ページだ!!

発売間近!!

COMING SOON SOFT 発売直前のセガサターンタイトルを大紹介!

発売前の期待作をピックアップ! ゲーム購入計画に役立ててね!!

NSC
NANAKO STRAUSS & CO

海辺(ビーチ)でリーチ！

完成度 85%

●毎日コミュニケーションズ●8月20日発売●5,800円●アドベンチャー麻雀●全年齢推奨

青山総一氏デザインのキャラクターが魅力の、本格4人打ち麻雀ゲーム。恋愛要素もあるぞ！

海辺の温泉宿で、3人の美少女相手に麻雀と恋に勝負をかける

本格４人打ち麻雀に、さわやかな恋愛アドベンチャー要素がトッピングされた「海辺でリーチ！」。夏休みに、麻雀の打てる民宿でばったり会った３人の女の子。彼女たちと麻雀しながら、同時に恋愛もしてしまおう、というのがこのゲーム。従来の恋愛ゲームのような、会話の選択による好意の変化ではなく、麻雀の打ち筋によって好意が上下する新システムを導入し、対局の合間には、海で泳いだり温泉に浸かったりとドキドキなイベントも用意されているのだ。

恋の成就は麻雀勝負で STORY MODE ストーリーモード

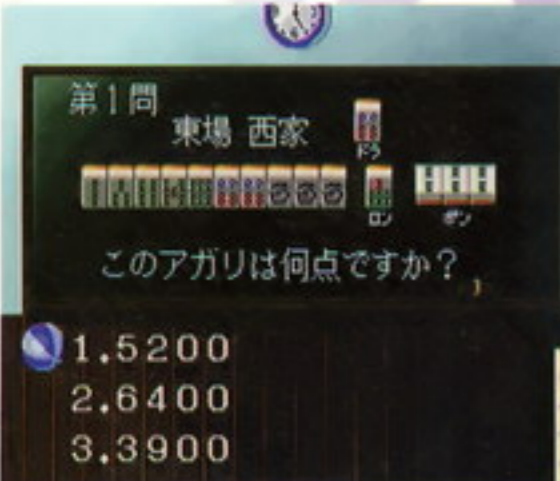
３人の女の子を相手に、さまざまなアイテムを駆使して麻雀で対局。好意を上げ、最後に告白するというドキドキなモード。お目当ての女の子の好きな「役」で和了ることで、プレイヤーに対する好意が上がるのだ。

対局中に入る女の子のセリフも多彩で、臨場感たっぷり。

どのアイテムを使うかによって、彼女たちの好意は変化するぞ。

対局の合間には、お楽しみのイベントも用意されているのだ。

OTHERS フリー対戦モード 麻雀教室

ストーリーモードの他に、対局だけを楽しめる、「フリー対戦」や、麻雀の知識が身に付く!?「麻雀教室」のオマケもある。

クイズ形式で進む「麻雀教室」。点数当て、待ち牌当てが各20問ある。

どのモードでも、イカサマなしの本格思考ルーチンを採用している。

岬 あかり AKARI MISAKI

明るく、思いやりのある優しい女の子で、プレイヤーとはクラスメイト。民宿でアルバイトをしている。タンピン系の役が好き。

高尾 百合 YURI TAKAO

お嬢様で世間知らず、一見すました美人だが、実は結構ボケたりする。主人公とは同級生ってだけの関係。ホンイツ系の役が好み。

秋野 かおり KAORI AKINO

無邪気で楽天的、そしてトイトイ系の役が好きな彼女。主人公とは、小さい頃よく遊んでいた幼なじみで、「お兄ちゃん」と呼ぶ。

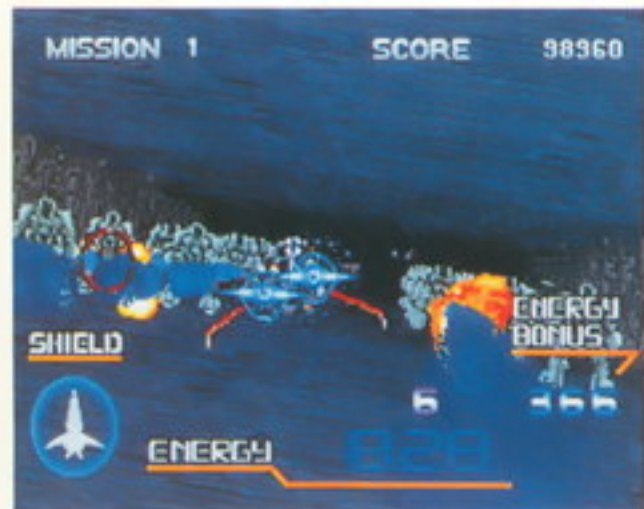
SEGA AGES/ギャラクシーフォースII

●セガ●7月2日発売●3,800円●3Dシューティング●全年齢推奨

完成度 ? %

アーケード界に旋風を巻き起こしたセガの体感筐体。なかでも秀逸だった本作を、完全移植!!

スロットルを片手に宇宙へ飛び立つ、あの興奮を完全再現!

ハングオンに始まり、さまざまなゲームに使われてきた体感筐体。この「ギャラクシーフォースII」ではなんと、水平方向に720°も回転する凄まじいものだった。シューティングとしての完成度も高かった本作が、ついにサターンに移植される。完全移植でアーケード版と遜色ないデキに期待大だ。

「スピード感」より、「操作感覚」を重視した作りは、あまたのシューターを虜にした。

驚愕の再現度!!

ひと目でわかるその完成度の高さ。画面を覆い尽くした大量のスプライト描画も忠実に再現されている。人工惑星「メガリオン」、火星惑星「アシュタル」、植物惑星「マルクランド」、砂の惑星「サラ」、雲の惑星「オルセア」。すべてのステージがキミの挑戦を待つ。

頭文字D ～公道最速伝説～

●講談社●6月25日発売●5,800円●レース●レーシングコントローラー●セガマルチコントローラー対応●全年齢推奨

完成度 100 %

「ヤングマガジン」に好評連載中の「頭文字D」をゲーム化。峠を攻める緊張感が味わえる!

峠最速を目指す男たちの熱き戦いが幕を開ける……

大人気マンガ「頭文字D」。をゲーム化。息もつかせぬコーナーの連続、角度のゆるいコーナーでさえ牙をむくダウンヒル。憧れのあの峠を、中里毅が、須藤京一が、そして高橋兄弟が、主人公拓海との激しいバトルを繰り広げる。ドリフトテクニックを磨き、ダウンヒルのエキスパートを目指せ!

走り屋魂を熱くさせる4つのプレイモード

SCENARIO

物語に沿って、ライバルたちとバトルをしていくモード。主人公の藤原拓海となって、ハチロクを駆り、ダウンヒルの最速ランナーを目指して走り抜く。

スゴ腕の走り屋たちが、拓海にバトルを挑む。

佐藤真子&沙雪

チームの名にかけて勝ち進め!!

バトルの後は、リプレイモードで自分の走りをチェックしよう。

TIME ATTACK

シナリオモードで走った経験のあるコースを、どれだけ速く攻められるか、1人で挑戦するモード。

コースレコードを出せば、ゴーストカーが出現。自分の分身とバトルできる。

BATTLE

出会ったことのあるライバルたちと、いつでも好きなコースでバトルができる。戦績も残るぞ。

より強い相手とバトルすれば、自分の腕も磨かれていく。相手のテクニックを盗め!

TRY DRIFT!!

プレイヤーのドリフトテクニックを、イツキと拓海が診断してくれる、お勉強モードだ。

3カ所の採点区間でドリフトして、拓海に採点してもらう。

ルパン三世〜ピラミッドの賢者〜

●アスミック●8月6日発売●5,800円●アクション●全年齢推奨

完成度 85%

監修にモンキー・パンチを迎え、アニメそのままのルパンを再現。コミカルアクションを楽しめる。

王の呪いなんてクソくらえ！ピラミッドだろうがお宝はいただきだ！

オリジナルストーリー＆ムービーで展開する「ルパン三世〜ピラミッドの賢者〜」。罠や財宝の謎を解き、難攻不落のピラミッドに"お宝"を盗みに侵入するルパンが主人公。3Dポリゴンでモデリングされた、ルパンや銭形警部のコミカルな動きにファンも大感動だ。

コミカルなルパンアクションも再現

ルパン特有のコミカルなアクションも、ポリゴンで忠実に再現されているのだ。

ジャンプで障害物を飛び越えたり、壁を蹴って痛がることも。

ジャケットも3種類

ルパンのジャケットも、3色から選択できるようになっているぞ。

一筋縄ではいかない仕掛け〈罠〉

ピラミッドの中には、進入者を排除するためのトラップがあちこちに仕掛けられている。それらをうまくかわしながら、"お宝"を手に入れるのだ。銭形のとっつぁんにも要注意だ。

壁から矢が放たれている。もちろん当たればダメージを受けるぞ。

振り子のように、ブロックが襲いかかる。しゃがんでかわすルパン。

お嬢様を狙え!!

●クリスタルビジョン●7月23日発売予定●6,800円●アドベンチャー●18歳以上推奨

完成度 95%

ちょっとエッチで、甘酸っぱい恋愛を経験できる本作。お嬢様との恋愛なんて憧れちゃうよね。

ひと目見て好きになった彼女は"お嬢様"。想いは伝わるのか？

平凡な男たちには高嶺の花である"お嬢様"。そんなお嬢様を好きになってしまった主人公の物語。パソコン版からの移植作で、きわどいシーンは控えられたが、その分シナリオが大幅にボリュームアップされているのだ。しかも、声優はオトナのビデオの女優さんだ。

初めての出会い……なの!?

初対面で彼女にひと目惚れした主人公だが、彼女は主人公のことを知っていた……。彼女と主人公を結ぶものは、一体何なのか？

移動場所の選択

基本は、移動場所を選択することで行われる。お目当ての女の子がいそうな場所に向かうのだ。

会話の選択

女の子との会話には、選択肢が出ることもある。物語の展開を左右するのだ。

イベント

物語の核心にせまる、さまざまなイベント。もちろん、ムフフなイベントもたくさんあるのでお楽しみに。

Hなシーンは過激さギリギリ

事件の裏には悲しみが潜んでいる

探偵神宮寺三郎 夢の終わりに

完成度100%

●データイースト
●7月9日発売●5,800円
●ハードボイルドアドベンチャー
●18歳以上推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言　様々な苦難がありました(笑)。何ひとつ妥協することなく発売に漕ぎ着けることができ、正直ホッとしています。私たちスタッフがユーザーの皆さんにお届けしたかった思いのすべてをこの「夢の終わりに」で感じていただければ幸いです。

新種の麻薬の発見、事件は大きな展開を見せる

発売まで1カ月と迫った「神宮寺」。前回に引き続き中盤までの捜査の流れを追って行こう。また今回も、主人公キャラクターである熊野刑事と永田美貴の2人のラフ画を、キャラクターデザインの寺田克也氏によるコメント付きで掲載。このキャラクターに対する思い入れや、ゲーム中で一見しただけではわからない、こだわりが見えてくるかもしれない。

では、捜査の流れを追う前に前号までのストーリーに触れておこう。4月14日、洋子の友人永田由香から不審人物の調査依頼を受けた。神宮寺の捜査により、犯人が判明。依頼が終了したかに見えたが、その3日後。由香は突然失踪してしまった。彼女が残したメモに残された「PCD」という言葉の意味を探し、由香の通う大学で聞き込みを続けるが、成果はなかった。そんな矢先、流れてきたニュースから「PCD」という言葉を聞く……。

捜査の手がかりを失い、途方に暮れていた神宮寺の耳に入ってきたニュース。その中に由香の残した「あの言葉」の意味があった。

そしてひとつの謎が解けた

PCDというものは

4月20日　AM9：00

昨夜のニュースで「PCD」の正体が判明した。新種の麻薬……。なぜ由香が警察ですら知らなかった麻薬の名前を知っていたのか？　その答えは淀橋署の…そう、鑑識課の三好に聞けばわかる。いや、わからなくとも何らかの情報は得られるだろう。いつも昼近くまで寝ている俺が、こうして朝早くから約束の場所へと向かっている。それだけ、「PCD」の情報は魅力的だった。

三好からPCDの話を聞く

鑑識課の三好が先日、都内で押収された麻薬「PCD」についての詳しい話をしてくれる。化学的に作り出せないはずだった「PCD」は、恐ろしい麻薬という形で世に出た。この麻薬を使用するとどんな症状を起こすのか、三好の話しを聞くと……。

洋子が調べたことから想像していた「PCD」という物質は、現実に現われてしまった。製造方法は一切不明。作った人物はかなりの化学知識を持っていると語る三好。大学の研究室に勤めていたほどの知識を持つ由香ならば、あるいは……。

熊野参造

SANZOU KUMANO

この世に存在しなかった…昨日までは

再び文永大学へ

「PCD」が麻薬とわかった今、由香を付け回していた中毒者、川島から手がかりを得られることは間違いない。そう思い大学へと足を運んだ神宮寺だが、川島の姿はなかった。彼を知っている人の話では、毎日来ていたが、ここ2日間は見ていないという。

学生
「めずらしく昨日と今日は見かけなかったよ。

見る
話す
タバコ吸う
探す

愛称は「熊さん」。白いヒゲに体格のいい体つき。神宮寺の良き理解者である熊野刑事は、洋子と並びこのシリーズに欠かせない人物だ。神宮寺との出会いは、今から4年前、ある事件を捜査していたときだった。それ以来、神宮寺の人柄に惚れ、事務所に顔を出すようになる。淀橋署のベテラン刑事である彼は、30年間捜査畑一筋。「捜査の基本は足」と常に言っているほど。今回、失踪事件の捜査にあたりコンビを組むことになった、新米の野田刑事とは捜査方法の違いから幾度となく衝突することになる。野田を気遣う、行動の背景には、昔コンビを組んでいた刑事を死なせてしまったという暗い過去が、絡んでいるようだ。

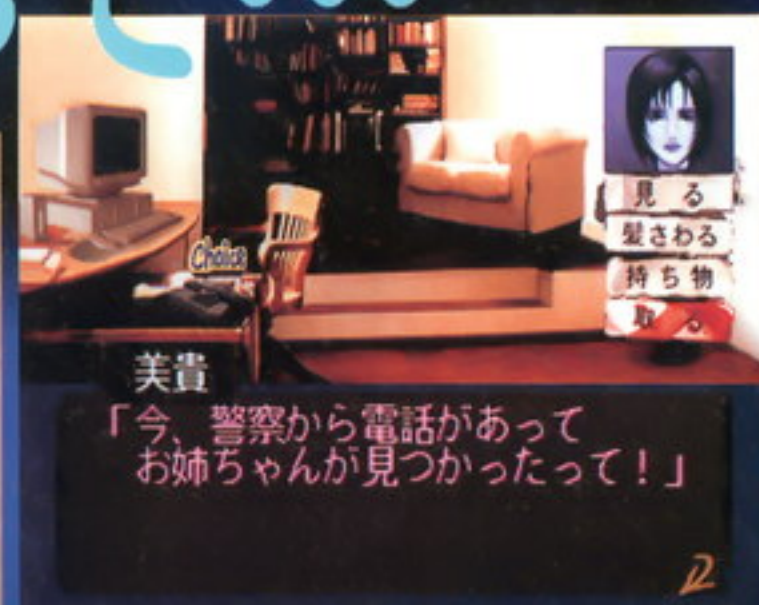
知り合いにいてほしいタイプですね

人生の酸いも甘いもかみわけた熊野には、顔に年輪がにじみ出している。そのあたりが描いてて愉しいですね。それでいて純情なハートを持ち続けているのが熊野警部のイイところなんです。とにかく目にやさしさを持ったおっちゃん、知り合いにいてほしいタイプですね。(寺田)

発売間近!! SEGASATURN PRESS!! COMING SOON SOFT

素直におかえりなさいって…

4月20日　PM2:30

大学から出たところで、洋子君から携帯に連絡が入った。「由香が見つかった」。突然もっとも喜ばしい報告が入ったのだ。謎はいくつも残ったままだが、これも由香に会うことで解決するだろう。しかし洋子君から彼女の場所を聞き、これが決して喜ばしい再会でないことに気付いた。西山総合病院……美貴の哀しむ表情が見えた気がした。

美貴
「今、警察から電話があって
お姉ちゃんが見つかったって！」

捜査が進展を迎えたと思った日に、由香が見つかった。「帰ってきた」ではないのが、何より悲しい。

由香が見つかった、別人のような姿で

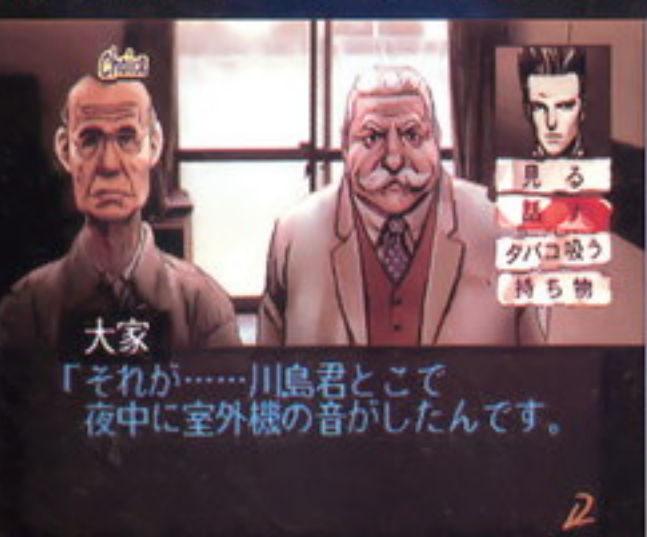
美貴
由香のベッドに
寄り添うようにして
すすり泣いている……

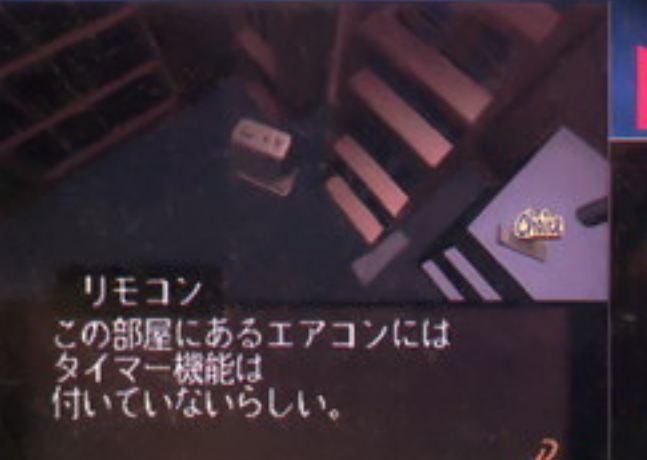
西山総合病院へ着いた神宮寺が最初に会ったのは、沈んだ表情の熊野だった。病室には無言で悲痛な表情を見せる洋子と、泣きじゃくる美貴の姿。事態は最悪の方向へと向かってしまう。美貴と洋子、そして麻薬により自分を失ってしまった由香の様子を見た神宮寺は、熊野に発見された当時の詳しい状況を聞くため、ロビーへと戻る。由香が発見されたのは都内のアパートと聞き、熊野刑事の協力でアパートを直接見に行くこととなった。

PCDを製造したのは由香なのか?

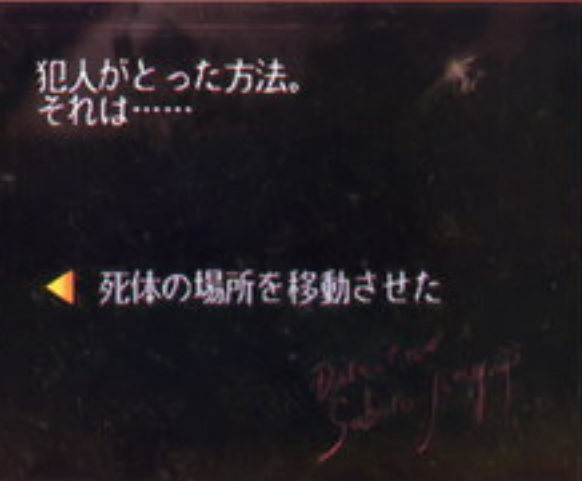
由香は「PCD」に侵され麻薬中毒症状の状態で発見されていた。しかも発見されたのは、ある男のアパート。彼女のとなりには、部屋の主が冷たい体で横たわっていたと言う。ワープロによる遺書も残されていたことから、薬物による自殺を図ったものとして、男と無理心中をしようとしたという線で警察は捜査を始めてしまった。

熊野
「神宮寺君、まず結論から言う。
永田由香は発見されたが
中毒症状を起こしている……」

由香が発見されたアパートへ

大家
「それが……川島君とこで
夜中に室外機の音がしたんです。

由香が発見されたアパートへたどり着いた、神宮寺はアパートの大家から発見された時の話を聞き、部屋の状況をひとつひとつ確認をする。由香にかけられた無理心中の容疑をはらすためには、1.由香に麻薬を投薬し、男を殺した人物は誰か？ 2.誰がPCDを製造したのか?　を調べなければならない。まずは昨夜、男のアパートを出入りした男を見つけることから。大家から聞いた話の中に不自然なところはなかっただろうか?

リモコン
この部屋にあるエアコンには
タイマー機能は
付いていないらしい。

男の住んでいた部屋を隅々まで見て、この部屋の状況を確認。リモコン1つにもヒントが隠されている?

由香の無実を証明できるか?

犯人がとった方法。
それは……
◀ 死体の場所を移動させた

犯人がどのような方法で、由香に無理心中の罪を着せたのか。部屋をすべて調べつくせば、必ず答えが出てくる。密室に仕掛けられたトリック。見えない犯人と、神宮寺の対決はすでに始まっている。

悪い夢を…見ているようだった

それぞれの対面

親友との再会

4年ぶりの再会から3日後、姿を消した由香。再会した直後は明るい様子で、長い歳月を感じさせないほど打ち解けて話すことができた。しかしその中で彼女が見せた曇った表情…。今回の事件と関係があったのだろう。やるべき事をやらなくては…、立ち直った洋子は美貴を励ました。

姉、両親と再会

どんなに長い間連絡がなくとも、姉が無事に帰ってくることを信じて、待っていた美貴。だが、最悪に近い形で再会することになってしまった。久しぶりに両親とも会うことができたものの、由香が失踪していたことを黙っていたため父から責められてしまう。そのとき美貴は……?

父親
「どうして由香が
行方不明だという事を
黙っていた？」

由香の姿に悲しみを抑えられない両親。由香の失踪を知らずにいた2人は、美貴にそのことを問い詰める。そのとき美貴は自分に、親に対して、どんな感情を抱いているのか?

被害者と家族の姿

刑事を30年も続けている熊野刑事にとって、こんな再会は事件を捜査するうえで幾度となく見たことになる。美貴に由香の状況を説明するときの気持ちは、昔と変わらずつらいものになった。美貴に、何かあったら連絡するようにと、名刺を差し出した野田も同じ気持ちでいるはずだ。

そう言いたかったのに…

永田美貴 MIKI NAGATA

4月20日 PM7:40

無理心中を仕組んだ男の正体はつかめた。次はこの男の手がかりを探していくしかない。今日の調査について頭で整理をしていた矢先、野田から探そうとしていた男の情報が舞い込んできた。

野田
「室岡が歌舞伎町で目撃された件で……」

事務所にいた熊野へ、届いた情報はすべて犯人と思われる男の居場所を示すものだった。

PCDブローカーを追う

事務所に戻り、今日得た情報を整理していた神宮寺たちのところに、息せき切って野田がやってきた。「PCD」を売り、由香に無理心中の容疑をかけさせた男が今、歌舞伎町にいるというのだ。このチャンスを逃すわけにはいかない。神宮寺、熊野、洋子の3人は男の写真を持って、歌舞伎町へと向かった。夜更けた頃の、人混みの歌舞伎町。男の手がかりを得るため聞き込みを続ける3人。見つけることができるのか?

人混みの新宿、どう探す?

ホステス
「どこで聞いてきたか知らないけど私がアイツの捜してる男の知り合いだって……」

ホステスが目的の男と知り合いらしい。だが情報を簡単には教えてくれない。

歌舞伎町の女性の一人歩きは危険。さすがの洋子もしつこい男に怒りを見せる。

野田
「お前こそなんだ?彼女に何か用か?」

熊野
「この写真の右側の男を捜しているんだが見かけなかったかな?」

普段はうっとうしい呼び込みの男も、聞き込みのときには役立つようだ。

路地裏で男を捕まえた神宮寺はありったけ力を込めて殴り付ける。男の手に手錠がかかった瞬間、3人は安堵のため息をもらさずにはいられなかった。しかしこれで本当に終わりなのか?

これで由香は助かる…助かるんだ…

冷静沈着で真面目な由香とは違い、かなり天真爛漫な性格。0勝4敗と大学受験に失敗し、浪人が決定。一人暮らしをしていた姉、由香のマンションに転がり込むことになった。ショートヘアで、くったくない笑顔を見せる彼女は、高校では陸上部で活躍していた活発な少女。姉とは違った面で魅力的な、今どきの女の子だ。今回、由香の捜査に協力することとなった美貴。ときには憎まれ口を叩いてしまうこともあるが、姉をどれだけ大切に思っているかという、姉妹の絆が見えてくる。彼女でプレイするときは調査ではなく、そんな人間関係に注目してみよう。

今後も登場する雰囲気も……

シナリオ上の美貴は元気で姉思いでそしてやっぱり今の若い女の子。初登場なんで好きに造形しましたが、とにかくカワイクしました。勝手に事務所に遊びにきてクビをつっこむカンジで、今後も登場しそうな雰囲気です。その時はまた隠れている面とかが描けるといいですね。(寺田)

いよいよ本編公開!! 序盤の1週間を完全紹介!! PART1

Code R

今回はゲーム冒頭の1週間を大紹介。ただし、物語はプレイの仕方によって進み方が変わってくるので、一例として見てほしい。

完成度100%

●クインテット●7月9日発売
●5,800円●レース&アドベンチャー
●全年齢推奨
●1人プレイのみ

メーカーから一言
他と違うレーシングゲームが作りたい。それが「コードR」のスタートでした。ADVの要素を大きく取り入れ完成した「コードR」は、レーシングゲームにしてもADVとしても、たくさんの人に楽しんでもらえるゲームに仕上がったと思います。

まずはプロローグから

親友の寛と、どちらが先に車を買うか競争していた主人公。しかし主人公が先に車を買えたのは、バイトでお金を貯めたのではなく、亡き母が自分のために貯めてくれた貯金を発見したからなのだ。それが父親にバレてケンカになってしまう。それを聞きつけた主人公の幼馴染み、美穂から父に謝るよう言われるが、反発的な態度を見せてしまい、美穂まで怒らせてしまう。

【哲　也】そろそろ車に乗ってみるか……

【美　穂】なにムキになってるのよ?!

【哲　也】え～っと…ハンコ、ハンコと…?

【紹　二】かあさんが貯めといてくれた金でもか?

【哲　也】なんだこの通帳…ずいぶんあるな?

【哲　也】うるさい…これは、俺とオヤジの問題だ!

1日目 青年の夢は今、走り出す!!

ガソリンスタンドで、給油中にうたた寝(?)してしまい、親友の寛に声を掛けられるところから物語は始まる。1日目は車を買うまでの回想が中心となっており、自由に行動できるようになるのはPM8時以降。家に帰ってすぐかかってくる寛の電話どおり峠に行ってみると、走り屋に遭遇する。どうやら、この男が最初のライバルになるようだ。深夜になると街中に人もいなくなるので、今は翌日に備えて帰宅しよう。ちなみに寝ると必ず7時間が経過する。

ガソリンスタンドでバイトしながら、車の購入資金を貯めている、親友の寛。何かとアドバイスもしてくれる。

ガソリンスタンドの店長、正さんも若いころは走り屋だったらしく、昔の峠での出来事など意味深な発言も。

夜8:00からは走り屋の時間?

回想後、自宅に帰ると寛から電話が。どうやら走り屋は、一般の車両が少ないこの時間帯から峠に現れるらしい。忠告を受けるが、主人公にしてみれば願ったりの環境。さっそく峠に向かうと……。

寛が電話で忠告してくれる。走り屋を目指すにはもってこいの環境か!?

峠に行くんだったら、この時間帯は走り屋がいるから注意した方がいいぞ。

すると……

後ろからパッシング

主人公に怒りをぶつけてくる走り屋。ベストタイムの邪魔をしてしまったらしい。

峠以外にも移動して見よう。夜が更けないうちなら誰かに出会えるかも。

【中年男】哲也君だろ?

不二彦登場!!

遅いくせに、コースを全部使った走りをしたらどうなるかわからないのか!?

2日目 さまざまな人に出会える!!

2日目からは、朝から自由に行動が可能なので、いろいろな場所に移動して、人物が登場する場所・時間を探していこう。以前にも紹介したが、登場キャラたちは、各々特有の生活パターンをもっているので、徐々にそれを把握していけば、無駄な時間とガソリンを消費せずに行動できるようになるはず。また、出会っても相手にしてもらえないことが多々あるのだが、それはまだ知名度が低く、物語が進展することができていないからなのだ。夜は積極的に峠に出向き、バトルしていこう。しかし、知名度が足りないと挑戦を受けてくれない走り屋もいるぞ。

MAP上は移動する度に30分ずつ経過していく。最初は人物がいる場所や時間を探して移動、会話を繰り返してみよう。

POINT 1 登場人物の生活時間を把握しよう!!

街を移動して、さまざまな人と会話を繰り返し、ストーリーを進めていくのだが、ただやみくもに移動していては時間とガソリンを無駄に消費するばかり。本作には時間の流れが存在しており、登場人物はその時間帯に沿って行動しているのだ。つまり、各々の人の行動を把握して移動すると、効率よく会話を進めることができるはずだぞ。

たとえば美穂の場合

美穂の場合、彼女は学生なので、平日は当然高校へ登校している。すなわち、朝は家から学校へ移動するので、そのタイミングに合わせてこちらも移動すれば出会えるのだ。放課後も同様で普段、美穂は何をしているかを把握して移動すれば、会えるはずだ。

朝

やっぱり怒ってる……

回想で見たとおり、美穂に辛く当たってしまったため、登校時に会っても無視される。やっぱり怒るよねぇ。

【さゆり】美穂ったら、ずっと落ち込んでますよ！

美穂が去った後で、いつも一緒に登校しているさゆりちゃんが登場。美穂が怒っている理由も知っているらしく、責められる。

昼

街を散策して会話しよう

昼間は町中を移動して、とにかく登場するキャラを探して見よう。

夕

あれ？　美穂だ。　そうか、セブンの散歩の時間か…

下校時間を過ぎて美穂の家の前に移動すると、ちょうど犬の散歩に出かけるところだった。今度はきちんと謝ったので許してもらえたようだ。

放課後、再びさゆりに再会。美穂に謝ったか聞いてくる。美穂に謝っていない時に彼女に会って嘘を答えると、さらにつつかれてしまうぞ。

病院に移動すると、医者らしき男に遭遇。しかし、この場は追い返されてしまう。

最初に峠で会った男。いきなり挑戦しても、相手にしてもらえない。やはり知名度が足りないと、ナメられてしまっているのだろう。

謎のおじさんの正体は？

街を行き来していると、「松尾」と書かれたつなぎを着た、謎のおじさんに出会うことが度々ある。どうやら主人公や父親のこと、そして昔のことに詳しい人間らしいのだが……。ぜひとも、彼の正体を突き止めたいものだ。

夜 バトルを挑むために峠へ

夜になって、昨日と同様に峠へ向かってみる。

妙な外人の走り屋に車を馬鹿にされる。ヤツの鼻をあかしてやれ!!

知名度が低いと、ある程度名前の通っているライバルには相手にしてもらえないし、ストーリーも進展しない。しかし知名度を上げるには、レースで勝つ以外ないのだ。まずは自分と勝負してくれるレベルのライバルを見つけるため、走り屋が現れる時間帯に峠へ行ってみよう。どこかに必ず君の挑戦を受けるライバルがいるはずだ。また、バトルは翌日以降に設定されるのでブッキングに注意。

【走り屋】オー、イエー。トゥモーローの9オクロックに、

ついに初バトルを約束!!

【子　供】わーん！　ママー！

3日目 腕をみがいてバトルに挑め!!

プレイヤーはキャラの行動パターンを探りながら、レースのテクニックも磨き、ライバルとのバトルに勝利しなくてはストーリーを進行させることができない。この街にある3カ所の峠は、そこにキャラがいない状態の時に移動すれば、昼夜問わず「練習走行」を行うことができる。練習走行中は本番と違って、ガードレールや壁に激突しても車体にダメージを受けることがないので、安心して練習走行できる。しかも、各コーナーでどれだけ華麗にコーナーリングできたかがポイントで表示されるので美しいライン取りの参考にすることができるだろう。また、何度でも挑戦できるが、コースを走りきるたびに時間が経過していくのを忘れないように。どこか1カ所を集中的に練習して、そこで多くバトルするのも手だ。

しかし、大変だよな…看護婦さんも…

前に見かけた看護婦のお姉さんの迷子イベント。子供に対して優しく接する姿に、思わずキュンとしてしまう？　早く仲良くなりたいものだ。

実は私も、モータースポーツが大好きなんです。

何度も会っていくうちに、会話の内容が変わってきた。この調子で進展させていこう。

何度か登場してくる謎のおじさんの正体も、会話を進行させていけばわかってくる。

やはり、主人公と父親の過去についていろいろ知っている人物らしいぞ。

ちなみにこ～んなイベントもアリ!!

本作にはあのガソリンスタンドでおなじみ「esso」がスポンサーとして参加している。もちろん登場するガソリンスタンドはessoだし、寛はそこに勤めるアルバイト店員。ゆえに主人公にカード会員を勧める、なんてCMめいたイベントも収められているのだ。

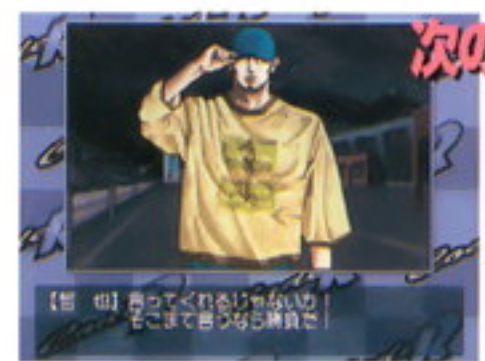
バリュークレジット
クレジットカードで会員価格

徐々に出現するイベント群

イベントが発生する条件は知名度アップや、会話の進行具合、時間的なものとさまざま。ストーリーの進展によっても変化するぞ。

【正　】『ソロモンの勇者』って、聞いた事ないか？

時折、出会う父親。どことなく寂しそうに感じてしまうのは何故なのだろう？

【昭　二】今日は出かけるから、夜はいないからな。

次のバトルも約束できる!!

時間を調節すれば、連続してバトルを行うことも可能だ。

POINT 2 練習走行を怠るな!!

ライバルとバトルできても、勝てなければ時間のムダ。そのうえ知名度が落ちてしまっては元も子もない。バトルは主に夜に行われるので見通しが悪い。練習走行を繰り返してコースを頭に叩き込んでおこう。

昼夜の空き時間を利用しよう

登場人物との会話が進展しなくなったり、人物に遭遇しづらい時間を練習走行に費やせば、時間をムダに消費せずに済むぞ。

レースは夜行われるので、夜の練習走行も欠かさずにしておこう。

RECORDS
TIME 1'55"00
SECTION 1 0'32"00
SECTION 2 0'39"00
SECTION 3 0'44"00
TIME 0'00"09
SECTION 1 0'00"09
SECTION 2 0'00"00
SECTION 3 0'00"00
GO!
0 km/h

そして初バトル！

時間に遅れないように移動。到着したら早速バトル開始だ!!

【走り屋】待ってたね。早速、バトルするね。

ついに昨夜、峠で約束をした走り屋と初バトル。まずはこのバトルに勝たなくては話が進展しないので、気合いを入れて挑もう。また、せっかく勝利しても他のバトルに負けたり、約束を破ってしまうと評判が落ちて知名度は下がってしまうので注意。しかし、負けても再戦できるので慌てる必要はない。

バトルの結果は、臨場感あふれるリプレイで再現されるぞ。

見事に勝利！　車を馬鹿にされた鬱憤を晴らせたうえ、知名度もアップでいい感じだ。

その後……

勝利を収めることができても、知名度は表示されないので、わかりにくいかもしれない。しかし、初日に出会ったライバルの違う反応や、新たなライバルに出会うことで確認することができるはずだ。

おたがい頑張って走ろうぜ。じゃあな。

昨日までいけ好かなかったこの男も、これで少しは見返せただろう。

【　男　】ボクは、寺田晶。走り屋だよ。

新たなライバル登場!!

知名度アップから進む物語…

そうして、レースのテクニックを磨き、走り屋として名前を売っていけば、自ずと新たなキャラが登場し、会話やストーリーが進展していく。さらに、レースに勝っていけば賞金がもらえ、それでマシンをチューニングしていけば、もっと速く走ることができるのだ。すでに、登場しているキャラの中には、主人公や父親の過去について、意味深なことを言う人が数人いる。これから、ストーリーが進展していくにつれて、その「過去」についてのことも明らかにされていくのだろうか？　しかし、物語はまだ始まったばかり。すべては、知名度を上げ、キャラの生活パターンを把握してから始まるのだ！

どこで聞きつけたのか、早速冷やかしに来る寛。それでも、応援してくれてるに違いない。いい奴だなぁ。

POINT 3 移動するとガソリンが減る!!

移動を繰り返すと時間とガソリンが消費されていく。ムダな移動を繰り返せば、そのぶん時間が経過し、ガソリン代も余計にかかってしまう。そのうえ、もしガス欠になって、スタンドへ移動できなくなると、強制的にレッカー移動され、代金まで請求される羽目に。ガソリン残量には気をつけよう。

悲惨な結果に……

しかし…

しかし、まだ話はしてもらえない。まだ先は長いのか？

バトルに勝つことによって、新たに登場してくるキャラも。

反応を示してくれるのは、一部の走り屋と寛だけ。特に峠に縁遠い人物には、1度や2度バトルに勝利した程度では変わらないのだ。また、単純にバトルに勝利しただけでは対応が変わらないキャラもいる。まず、地道にバトルと会話を繰り返そう。

まだまだ知名度が必要!!

ライバルにも注目されはじめる

昨日出会ったばかりの走り屋、寺田晶にも主人公の活躍が聞こえているようだ。このぶんだと、彼とバトルする日もそう遠くないのだろうか？

そして2度目のバトル!!

2度目のバトルも、練習走行をしっかりしてから臨もう。

リプレイは、様々な視点から見ることができてかなりカッコいいぞ。

というわけで、勝ち星を増やすべく、2度目のバトルに挑む。連続でバトルの約束をすると、必然的に違うコースになってしまう。しかし、中1日をあけて約束すれば、得意なコースでバトルを繰り返すことも可能だぞ。

とにかく焦らないで、しっかり練習をしてバトルに挑み、徐々に勝ち星を増やしていくのが理想だ。

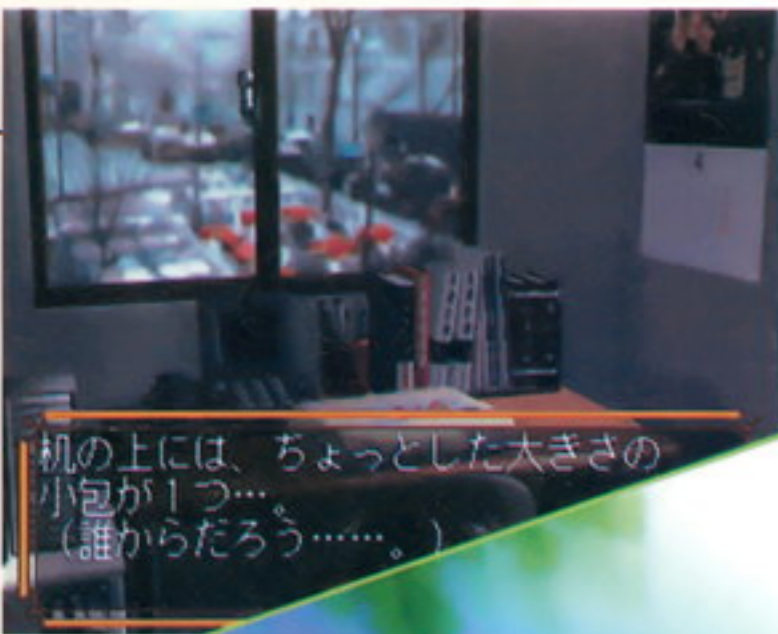
さらなる上達をめざしてアイツに挑戦!!

ある程度、走り屋たちの間でも話題に上るようになってきた主人公。そこで、峠で初めて会ったあの男にバトルを挑んでみる。一度は断られたバトルも、さすがに今度は受けてくれた。彼の雰囲気からして、今まで争ったライバルたちよりレベルが高そうだ。彼の希望によりバトルは土曜日ということに。それまでに練習走行を繰り返して腕を磨いておこう！

ついに不二彦に挑戦

次号では気になる5日目以降を紹介!!

ある日届いたあなたあて

机の上には、ちょっとした大きさの
小包が1つ…。
（誰からだろう……。）

ファインドラブで女の子とステキな出会いをしたあなた。そんなあなたの元へ小包が届きました。中から出てきたのは、3人の女の子からの、"ありがとう"の気持ち。そう、これは再び彼女たちに出会える、新しい物語のプロローグだったのです。

完成度 100%
●ダイキ
●6月4日発売●3,300円
●ファンディスク●18歳以上推奨

メーカーから一言
3人娘の魅力をあますことなく網羅したプロローグ。購入された方にはもれなく特製リバーシブルポスタープレゼント！ 表はパッケージと同じイラストだけど、裏は……ひ・み・つっ♥ 絶対買いッ。限定3万枚なので、すぐにお店へ走れ!!(広報 大屋)

Find Love 2 ~The Prologue~
ファインド ラブ

「2」を待ちきれない人のためのファンディスク

今秋発売が予定されている恋愛シミュレーション「Find Love2」をもっと楽しく、もっと深く楽しむためのファンディスクが発売される。「2」の予告編をはじめ、登場する女の子の設定やラフ画など、貴重な絵が見られる他、前作に登場したキャラクターからユーザーによって選ばれた、グランプリ&準グランプリの女の子とアドベンチャー形式で会話ができるのだ。「2」を期待させるモードがたくさん入ったファンアイテムだ。

小包の中身は…

「2」の予告や、人気のキャラクターによる自己紹介などビデオや小冊子が入っていた小包。キミは「2」への期待を高めながら1つ1つ手に取っていく。すべて見終わった頃、「2」が待ちきれなくなっているはず。

グランプリに選ばれたのはこの3人！

総勢35人のキャラクターの中から人気投票に選ばれたのは、グランプリに生沢杏子(写真中央)、準グランプリに吉野友美(右)、沢田美奈子(左) の3人。この3人のプロフィールや思い出、歌などが収録されており、前作で見た彼女とは違う一面が見られるはずだ。

の小包。それは彼女たちからの贈り物

プレゼント1 オフィシャルファンブック

受賞者3人のプロフィールを見よう

本を見るように横の目次で項目や女の子を選ぶ形式のファンブック。グランプリを受賞した3人のプロフィールを見たり、受賞した時の話が聞ける。また、好きな食べ物や趣味などはもちろん、女の子のプライベートな写真が本人のコメント付きで掲載されているのだ。自己紹介と併せて、このモードで女の子3人のことを知っておこう。

プライベートフォトは、部屋での写真が多いため、ちょっぴり大胆なショットが多い。横は美奈子の写真。寝相が悪いという彼女は、朝起きると服が脱げてしまっていることもあるそうだが…。

私ってとっても寝相が悪いんですよー

プレゼント2 ビデオレターモード

それぞれの故郷で思い出を語ります

彼女たちの住み慣れた街を、思い出を交えながら案内してくれるビデオレターモード。学校の思い出はもちろん、幼い頃のできごとなども話してくれる。見たい思い出を選ぶことで、展開が分岐していくので、どんなシーンが見られるかはプレイヤーの選択次第だ。

どの思い出を見るかで場所も変わる。すべて見られるかな？

幼い頃のこんな思い出

幼い頃の彼女たちが見られることも。昔のかわいらしい姿が見られる貴重なモードだ。

プレゼント3 テレビフォンモード

選んだ女の子と、実際に会話している気分になれるテレビフォン。グランプリに選ばれた喜びの話や、本人が普段考えている事、趣味の話などをしてくれる。どう返答するかは選択肢で選ぼう。これによって彼女の答えも変る ぞ。最後まで話せるか？ 彼女たちの気持ちを考えて優しく答えてあげるようにすれば、笑顔が見られるハズ。

「2」の攻略に役立つ!?

このソフトには本編を待つ人にうれしいおまけ付き。上で紹介したビデオレターやテレビフォンのモードで彼女が話していたことは、「2」のシミュレーション本編できっと役に立つはず。思い出話や彼女の考え方など、会話の選択肢を選ぶ時には、このソフトで聞いたことを思い出してみよう。

プレゼント4 サウンドギャラリーモード

CDデビュー間近？

サウンドギャラリーでは、ビデオクリップに合わせてそれぞれの女の子が歌う曲が流れる。下には歌詞も流れるので一緒に歌うのもよし、アイドルのように映像の中で微笑む彼女たちの姿を眺めるもよしだ。

制服を着て話をしている時とは、違った表情を見せてくれる。

やわらかい風が吹いているー

生沢杏子ちゃんが歌っている「やわらかい風」。雨上がりの空に吹く風……。杏子ちゃんの高く繊細な声とさわやかなメロディーが印象的。メルヘンなイメージの友美ちゃん、スポーツ少女の美奈子ちゃんの曲もイメージにぴったり。

プレゼント5 「Find Love2」予告編モード

「2」に登場するキャラクターの設定やラフ画、ゲーム画面、システムを紹介した予告編ムービーなどが楽しめる。グランプリに選ばれた3人以外の女の子も登場し、普段着の設定や舞台となる街のラフ画、などが、開発者のコメント付きで紹介されるぞ。

「2」はどんなゲームになるのか？この予告編ムービーを見ればすべてわかる！システムやゲーム画面を、いち早くチェックしよう。

ケリオトッセ!

戦いの舞台になるケリオ山の8ステージとさらなる挑戦者

難しいルールもボタン操作も一切なし！　ただひたすら対戦相手を蹴って蹴って蹴り落とす痛快アクション“蹴るゲー”、惑星ケリオで年に一度行われるカーニバルのメインイベント「ケリオトッセ」。舞台となる「ケリオ山」の８ステージを制覇した者には「ケリオトシタ」の称号が与えられ、民の尊敬を一身に浴びることができるのだ！　さまざまな思惑を胸に、いま多くの参加者たちのドタバタな戦いが、今まさに始まっちゃうぞ！

完成度100%
●増田屋コーポレーション
●6月18日発売予定
●4,800円●アクション
●全年齢推奨●４人同時プレイ可能

メーカーから一言
ストーリーモードで新記録を樹立するのもよし、対戦で盛り上がるのもよし。記事にもあるとおり、難しい操作や難しいルールなんてなし。誰でもすぐに楽しめますよ！　楽しく遊んでストレス発散！　究極の蹴るゲー、ついに発売！

シャドウ

なぜこの大会に参加しているのか、どこから来たのかなど、素性が知られていない人物。必殺技は透明化。透明になっている20秒間は無敵。

ロッド
シーフを生業とした美少年。ニヒルなキャラだが、実は大変姉思いの優しい一面も。必殺技は「巨大化」。動きが遅くなるが、効果中は無敵だ!!

パンダン
本物ではなくパンダのぬいぐるみ。持ち主が落としてしまったために迷子に。外見とは裏腹の必殺技、サーモンハンティングアタックは強力な技。

ディア

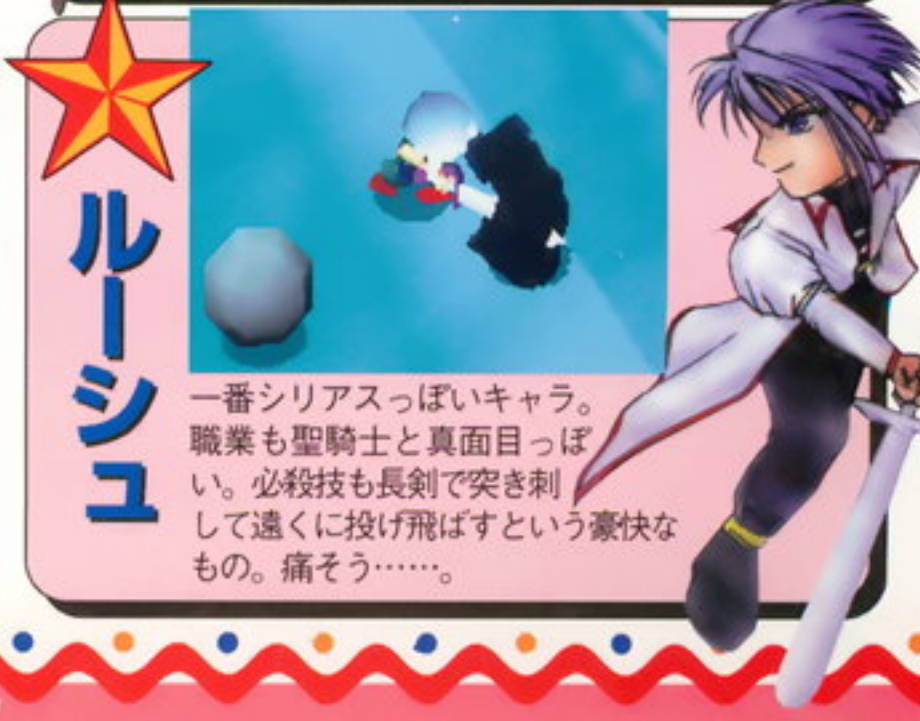
これまた外見とは裏腹に言動にとげがある音楽家。必殺技のプップカプーは、３回まで使用可能。一発当たるとその後につづく言葉に連続で当たってしまうのだ。

メイフィ

ロッドの姉さんで職業は看護婦。仮病を使って会いにくるファンが後を断たない。必殺技は特大注射。さされると顔が２倍の大きさになり、ダメージも２倍に!!

マム

かなり親バカで、この大会も息子の手助けのために参戦しているらしい。必殺技は強風を起こして相手を吹き飛ばしてしまう扇子。しかし、変なマスク。

ヤシ坊
謎の魔法生物。「ヤシィー」としかしゃべれない。必殺技は、周りにいるキャラをヤシ坊にしてしまい、必殺技を封じ込めたうえ、自分が無敵になるかわいい（？）技。

リヒャルト
将来の夢は勇者、という５歳の夢いっぱいな男の子。必殺技は相手に当たるまで空中を旋回し続けるおもちゃの飛行機。母親も参戦というが…。

ミア
惑星ケリオで人気のアイドル。彼女の必殺技はアイドルらしく歌。飛びだす音符に当たると一定時間踊ってしまって身動きがとれなくなっちゃうぞ。

ルーシュ
一番シリアスっぽいキャラ。職業も聖騎士と真面目一っぽい。必殺技も長剣で突き刺して遠くに投げ飛ばすという豪快なもの。痛そう……。

大図解 これがケリオ山だっ!!

そして、頂上で君を待ち受けるものは!?

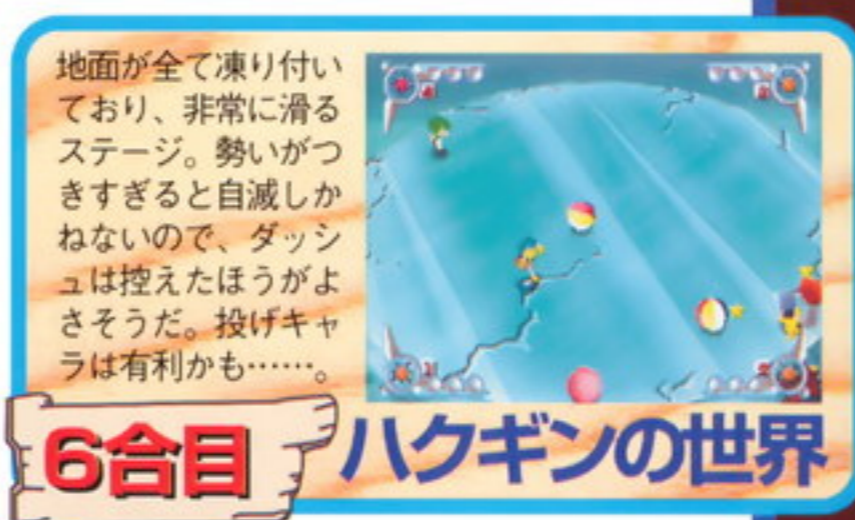
ケリオ山の頂上をめざせ!
9合目 ケリオ山の主
8合目

8合目 メテオしゅうらい

宇宙に浮かんでいるようなこのステージ。ステージ際の境目が見にくく、派手に動くと自ら落ちてしまう。ステージ端に見える黒いラインに注意すれば大丈夫だぞ。

7合目 火山がガガーン

ステージ中心にそびえ立つ火山から4方向に向かって溶岩が噴き出してくる。当たってしまうと大きく弾かれてしまうのでその方向には移動しないほうが無難。

6合目 ハクギンの世界

地面が全て凍り付いており、非常に滑るステージ。勢いがつきすぎると自滅しかねないので、ダッシュは控えたほうがよさそうだ。投げキャラは有利かも……。

5合目 あらしの中へ

霧に包まれたこのステージは、横殴りの強い風が吹いている。風下にいると、あっという間にリングアウトもありえるぞ。ジャンプすると流されるので気を付けろ。

4合目 こわれかけのアリーナ

ぐらぐらと大きく左右に傾きゆれるステージ。慣性はかからないが見た感じでびっくりしてしまう。操作を誤らなければどうってことはないはずだ。

3合目 水とみどりのうつくしい山

大きな滝とそこから流れる川が中心に流れるステージ。川に入ってしまうとぐるぐる回りながら外に流されちゃう。入ってしまったらジャンプで抜け出そう。

2合目 小雨ふるケリオ山

雨がぱらついたこのステージは、外に向かって水が流れており、そこに立っていると勝手に外に向かって流されてしまうのだ。動いていれば問題はないぞ。

1合目 ケリオ山の入口

公園ステージ。設置してあるブランコやシーソーはちゃんと可動する。特にブランコは、乗ってる間攻撃を受けないが、しばらくすると勝手に飛び降りちゃうぞ。

各ステージのしかけを上手く利用しよう!!

各ステージには特有の仕掛けが。また、ステージ上に出現するボールは相手にぶつけられる。爆弾は触ってしばらくすると爆発。上手く利用しよう。

ステージ上にはボールと爆弾の2種類が出現するぞ。

日本サッカーの世界への挑戦を後押ししよう

ワールドカップ'98フランス ~Road to Win~

完成度100%

●セガ
●6月11日発売●5,800円
●スポーツ
●全年齢推奨

メーカーから一言
本作最大のウリは業界最高峰の実況です。金田&木村&小谷のトリプル実況+金子ナビは収録総単語数がなんと11000語、1500もの実況パターン対応。しかも、プレイヤーが日本代表を選べば、4人全員があなたを応援&賛美してくれます。(セガCS・奥成)

6月14日のワールドカップフランス'98・1st ROUND 第1戦を間近に控え、ますます盛り上がりを見せる日本サッカー界。現実とは違う、キミだけのワールドカップを本作で体験しよう。

32ヵ国の熱き戦い！ワールドカップの頂点を目指せ!!!

セガが贈る、サッカーゲームの最高峰「ビクトリーゴール」の最新作は、1998年最大のイベントと言っても過言ではない、ワールドカップ フランス'98が舞台。本大会初出場の日本代表の選手は、すべて実名で登場する。さらに、'97年アジア地区最終予選でイランに負けた場合に戦う予定だった、オーストラリアのデータも収録し、実際には成し得なかった「if」の戦いも楽しめる。また、テレビ中継さながらの掛け合いが楽しめる、おなじみの解説&実況もさらにパワーアップ。実況担当は、サッカージャーナリスト・小谷泰介。解説は、元日本代表・木村和司と金田喜稔。ナビゲーターは金子勝彦という豪華な顔ぶれなのだ。

ゴールの瞬間や、きわどいファールなどは、もちろんリプレイが流される。

コーナーキック

コーナーキックなど、得点に結びつくセットプレイが重要になる。チャンスをものにしよう。

ペナルティーキック

反則するととられてしまうファール。ペナルティキックは失点の危機だ。

細かな指示も自由自在

大抵のサッカーゲームは、プレイヤーが選手であり、監督でもある。戦局を見極め、的確な采配の腕を振るうことが勝利に通じていくのである。

フィールドプレイヤーの入れ換え、及びポジション変更が試合の決め手になることも。

システムは、戦術と組み合わせることで効果倍増だ。

プレイの方針を決める戦術。自分の思い描くスタイルを。

日本サッカーの歴史をキミの手で！

本作は、ビクトリーゴールのワールドカップバージョンだ。これから行われるワールドカップ本戦はもちろん、記憶にも新しいアジア地区最終予選を再現した「Road of FRANCE」モードの存在が熱い！　日本代表をキミの手で世界の大舞台へ導け!!

PLAY MODE プレイモード解説

ワールドカップ本戦を完全シミュレート
ワールドカップ98モード

本作のメインであるこのモードは、ワールドカップフランス'98を完全シミュレートしている。つまり、ファーストラウンドを8ブロック4カ国で争い、各ブロック上位2チームが進出できるセカンドラウンドのトーナメントを目指すのだ。全32カ国の頂点を目指して勝ち抜こう。

1st ROUND

日本のいるブロックは、やはり、アルゼンチンが強敵なのか？

4チームでリーグ戦を行い、上位2チームがセカンドラウンドへ駒を進めることができる。

2nd ROUND 出場決定！

'97年アジア第3代表決定戦を再現
Road to FRANCEモード

本大会の出場権を得た、決定的な試合。それが、'97年に行われたアジア地区最終予選である。日本サッカーファン、サポーターたちが胸を震わせたあの試合を完全再現したこのモード。先取点後、逆転後など、4種類の状況からプレイを始めることができ、日本代表チームと完全にシンクロすることができるのだ。

日本先取点後の状況。このまま守り切るか、それとも攻めるか？

日本先取点後 さまざまな状況下でのプレイが熱い！

後半18分

延長前半開始

後半18分、1-2で逆転された後の状況下。2-2で迎えた延長戦前半。勝負どころだ。

イラン戦に敗れてもオーストラリアと最終対決！

もし、このイラン戦に負けても、最後の望み、オーストラリアとのプレーオフが行われるのだ。これに勝てばW杯出場だ。

対戦で熱くなれ！
フレンドリーマッチ

コンピュータとの試合もいいが、友達との対戦や、協力プレイができるのもサッカーゲームのお約束。スタジアムや天候、DAY or NIGHTゲームの選択など、試合環境も細かく設定可能なのだ。

天候は、晴れと雨の2種類から選択できる。

5つのスタジアムから、フィールドを選択。

協力プレイは、アイコンタクトが重要？

感情移入もこれでバッチリ
プレイヤーエディット

日本代表以外の選手名を変更できる。オリジナルチームで感情移入もさらに倍増する。

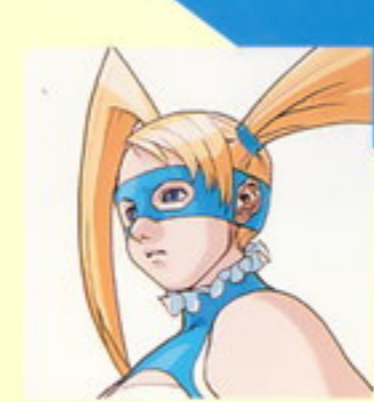
アルファベットのみだが、好きな名前が入れられるのはうれしい機能だ。オリジナルチームで友達と対戦するのもいいぞ。

プレイ環境の変更 オプション

さまざまなプレイ環境を設定できるオプション項目も充実。視点角度の変更はもちろん、オフサイドの有無や、ファールの有無まで、細かく設定できる。さらに、ファール時のカード提示もなくすこともできるのだ。

ロスタイムの設定は、試合展開に大きく関わるぞ。

R.MIKA

ZERO3オリジナル

レインボー
R.ミカ

まったくの新キャラとして登場する女性格闘家のミカ。戦闘スタイルは、プロレスという女性キャラでは初めてのタイプである。女性ならではのしなやかさとプロレスの力強さを兼ね揃えた技が魅力となるだろう。

Z-ISMのミカがスーパーコンボを炸裂。

スパコンのサーディンビーチスペシャル。ボタンによって色々な派生技が出せるぞ。

ファイナルファイト
FFからの復活!!

コーディ

CODY

X-ISMコーディーの必殺技、クリミナルアッパー。飛び道具か、それとも!?

コーディーのしゃがみ中K。どう見ても対空技といったところだろう。

もう一人の新キャラは、なんとあのファイナルファイトの主人公であったコーディーだ。なぜか囚人服に身を包み、腕には手錠がかけられている。ストーリーが気になるところだが、それは続報でね。

ハロカプ号外

STREET FIGHTER ZERO 3

様々なシステムを取り入れて人気を博したZEROシリーズ。第3作目となる今回は、これまでの集大成とも言うべき、熟成されたシステムの数々が盛り込まれた大作となっている。その代名詞となると思われる「イズムセレクト」の仕様が公開となったので紹介しよう。今夏の話題はこれで決まりだ!

●カプコン
●アーケード
●CP-SYSTEMⅡ
●対戦格闘
●近日稼動未定

ついに「ISM(イズム)セレクト」の仕様が明らかに!

 ※画面写真は開発中のものです。

ISM(イズム)セレクトとはキャラ特性の選択であった!

X-ISM(イズム) 強力なスーパーコンボを装備!

特性
- 3つのISM中、最も攻撃力が高い
- ゼロカウンターと挑発がない

イメージ的なスパⅡXの仕様に近く、スパコンは各キャラに1種類しか存在しないが、攻撃力が高く、ゲージの溜りが早いという特徴がある。このモードではチャイナ服の春麗が旋円蹴の代わりにスピニングバードキックを使ったり、ソドムの十手が刀に変化したりと細かい変更点もある。シンプルかつマニアックな仕様のモードなのだ。

X-ISMでのみチャイナ服となる春麗。

X-ISMの彼は刀を持っている。他では十手だ。

ベガといえばサイコクラッシャー。スパⅡXでは唯一無敵のある命綱的な技であったが今回は?

Z-ISM(イズム) ZEROシリーズに近いスペック!

特性
- スーパーコンボを複数所有
- 新ゼロカウンター有り
- 挑発がある

最も前作に近い仕様のZ-ISM。各キャラ、スーパーコンボを2〜3つ所有しており、ゲージの量によってそのレベルも3段階に変化する。新ゼロカウンターとは、前作では2種類あった技が1つになったことを筆頭に、バランス調整がなされたものだ。複数あるスーパーコンボの使い方が明暗を分ける要素になりそうだ。

ブランカのスパコン。バナナを降らせてから突進するという、彼らしい野性的な技。

リュウはLV3専用の新スパコン、滅昇龍拳を体得。

バルログのスカーレットミラージュ。対空技だろうか?

V-ISM(イズム) 新オリジナルコンボ誕生!

特性
- 3つのISM中、唯一オリコン(ZERO2と性能は異なる)を使える
- 新ゼロカウンター有り
- 挑発がある

スーパーコンボがない代わりに新オリジナルコンボを使えるV-ISM。新オリジナルコンボとは、残像の最後尾にも攻撃判定があるというもので、さらに発動するボタンによって残像の間隔が変化する。弱で発動すると残像の間隔が狭く、逆に強で発動すると間隔が広い。これによる利点は様々考えられるが、その威力はまだ未知数だ。

弱ボタンで発動すると残像の間隔が狭い。連続技に適しているといえる。

強ボタンだと残像の間隔が広くなり、トリッキーな攻めが可能になる。

25人×3タイプの熾烈なバトル!

同じキャラでもISMが変われば、その戦法も大きく異なるため、75人のキャラが存在するといっても過言ではない。中には必殺技や外観も変化するという凝りようで、今から誰のどのISMを使おうか、嬉しい悩みになるだろう。今後も続報が入りしだい取り上げていくので、楽しみにしてほしい。

続報を待たれよ!

さらに新キャラ2名も公開となった!

読者投稿コーナー

Letters PARK

めざせ投稿KING！

Weekly掲示板

東京は浅草の「三社祭り」に遊びに行ってきました。お祭りって無性に血が騒ぐというか、どっかでお祭りをやってると聞くと駆けつけずにはいられない（←変？）。これから夏にかけてお祭りシーズンがやってくる……あ一燃えるぜぇい!! 血沸き肉踊らせて、今週もワッショイ！

☆D.C.どう思った？　のコーナー

●略して「ドリキャス」ていうのは禁止。

（奈良県　投 悶吉）

●ついに姿を現した新ハード。かっこいいっす。俺、絶対に買います。これからはセガの時代だ「セガ、バンザーイ」セガに栄光あれ。セガ愛してる。

（長野県　渡辺美幸）

●セガの新ハードの愛称は？　と聞かれたら、何と答えればいいの？　新ハードの名前、「ドリームキャッチャー」だっけ？

（神奈川県　藪っぴい）

●「ドリームキャスト」もスゴかったけど、デモで自分の顔をいぢらせる社長ってのもスゴイと思うのよ。オレわ。

（太平洋　燃える闘塊）

夢のゲームマシン「ドリームキャスト」、みんなはどう思った？　賛否両論（もちろんその他も）何でも受け付けてるので、みんなお便りよろしくね。11月20日まであと4カ月半。長いと見るか短いと見るか……。

●言葉だけじゃ伝えきれない思い。僕はこのハガキに込めてみました。

（和歌山県　鈴木はい）

久しぶり。おっしゃ、その気持ち受け止めたぜい！　でもさ、どんな思いなの？（←全然伝わってない）

●ほとんど行ったことのなかった歯医者さんに行ってショックなことが発覚。①永久歯が生え揃っていない。私はアゴが小さくて歯が全部入らないらしい。②生まれて初めて虫歯が見つかった。この19年10カ月の間、虫歯になったことなかったのに。ま、小さいのだけど。悲しい。管理人さんに虫歯あげる。

（大阪府　なつ子）

虫歯はいらん。最近は固い物を噛まなくなったせいで、アゴが小さい人が多いそうな。実はワシもちょっと歯の生え方が特殊な人らしい。

●最近なにかと忙しく肩こりが激しいので「お肉がやわらかくなるからあげ粉」を使ってみようと思う。

（神奈川県　みるきぃぷりん☆）

効果が出たら教えてくれぃ。ってつっこまんかい！→ワシ（でも肩こりって、ホントにツライのよん）。

●でっかい虫、ふんじゃった。素足で。へ、へへへ……。宿題してないけど、もう寝る。

（宮城県　Qす）

うひゃ～（想像してしまった）。動揺がハガキから伝わってきた。もう宿題なんていいから、早く寝な……。

●立ち食いソバ屋を出ようとしたら「ご馳走様と言わんか！」と隣の客に怒られた。その客は「ご馳走さん！」と言って帰っていった。寅さんみたいだった。以来喫茶店でも「ご馳走様」と私は言う。店員もニコニコ。私もニコニコ。

（神奈川県　阿曽アキヒロ）

ええ話やのう。ワシも外食が多いため、飯屋では「ご馳走様」という機会が多い。お互いに相手の立場で考えたマナーを心掛けたいやね。

●ノルウェーの通販カタログで、ナメクジ柄の羽毛フトン（子供用）というのを発見。北欧のセンスって…。

（宮城県　亀田葉子）

なにー。その通販カタログ見たい～。ペアで「カタツムリ柄の羽毛枕」なんてのもありそうだね。いいな～。

●G・W中、皆で食おうとカレーを大量に作ったが、いざ電話すると皆、里帰り中。現在4日目の熟成したカレーを食らう。ほのかに浪人の味がした……。

（京都府　二浪なチュチュム）

しくしく。負けるな、チュチュム。カレーだって寝かせた方が美味い。浪人経験をプラスに生かそうぜ。

●また暑い夏が来る。今年もうちのばあちゃんがトップレスで町を歩く。

（徳島県　優我）

ぬおおお～。ばあちゃんカッチョイイ。徳島に夏の風が吹くとばあちゃんのトップレスが……（自粛）。徳島の夏の風物詩だね。ぷぷぷ。

梅雨のうっとおしい季節がそろそろやってきそう。まあ、雨の日で外に出られない時は、サターンとサタマガで楽しく過ごそう！　と宣伝しつつ、来週までザ・グッバイ!!

今週は超ビッグな人たちからエールが!?（超インチキ）

福岡県／GO.

ペプシマン、サタマガ読んでくれてるんだ～（感激）。新ハードでも会えるかな。

富山県／上本メッヲ

グランドロイヤルから新譜を出したショーンくん（もういい歳）。コステロ似。

岐阜県／神風 光

この時期に「ルナ」。何か運命的なものも感じます。早くルーシアに会いたい!!

新潟県／浅葉 望

個人的には「S.F.Ｉ」が一番萌え萌え。「ホーリィアーク2」って惹かれるなあ。

主なコーナー●Weekly掲示板／日常のひとコマ●PARK GALLERY／イラストはこちらへ●どきどき懺悔室／悔い改めてね●電脳買物少年少女／買い物にまつわる話を●COMIC PLAZA／漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラに対する熱い思い●墨汁の叫び／毛筆のコーナー●こんなのいやだぁ～／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／いろんな意見を

SATURN USERの広場

時代は変わる

福岡県・入井詠亜

ゴールデンウィーク前、とあるゲームメーカーで働いている友人が6年ぶりに福岡に帰ってきました。そこで時代の流れを感じさせられる話が出ました。何でも、最近の新入社員にグラフィック（ドット絵）の説明をするために「スーパーマリオブラザーズ」を引き合いに出しても通じないらしいのです。最近のゲームはCGのデモを使うこともあるので「ゲームは知らないけど、CGの仕事をしたい」ということで入社してくる人も少なくないのでしょう。天下のスーマリもただの13年前のゲームに過ぎない存在になっているようです。そういえば、今年大学に入学した人はいわゆる「ファーストガンダム」が放映された'79年生まれなんです。多分この世代の人にとってのガンダムは「Z」や「ZZ」になるだろうと思いますが、ゲームの方でもPSの「FFⅦ」はプレイしていても、ファミコン時代のはプレイしたことがないという人もいるんでしょうね。そんな私は20代最後の年……。女の子じゃないからあんまり気にならんけど。

暴言に暴言はちょっと……

大分県・たと

5／22号の小宮さんへ。ゲーセンでの出来事の中で、確かにその中学生は悪いです。だけどあなたの「テメーみてーなガキが……」のところは、自分も同じ中学生としてハラがたちます。確かにその中学生は暴言を吐き、自分もその場にいたらあなたと同じ気持ちだったと思います。僕もゲーセンなどでマナーを守ることは大切だと思います。でもあなたの言い方からすると「ガキは、ゲームのイメージが悪くなるからするな」とも受け取れます。簡単にまとめると、確かにその中学生は悪いけど、「バカ」や「テメーみてーなガキが……」は言い過ぎです。あなたが一方的に、雑誌で「バカ」などと言う前に、ちゃんと注意してあげれば良いと思います。どうでしょう。

ゲーム入荷の地方差

北海道・マラ夫

地方に住んでる皆さん、今年に入って初回限定版ではなく、2回目以降に入荷してくるいわゆる通常版を目にしたことがありますか？　たとえば、「放課後恋愛クラブ」や「カオスシード」がそう。「サクラ2」のような大物ならありますが、それ以外は全くです。もはや、通常版のほうがレアパッケージと化しています。なにしろ、入荷は初回だけで終わるので。サターンの最近の盛り上がりには、地域差がかなりあるんだなぁと思いました。

今週のカンちがい

愛知県／やよひ

「バーニングレンジャー」続編あるのかな。主題歌はあのままがいいな。

東京都／かせきらいたぁ

ありがちな勘違い。そういえばドリームキャストのロゴも何かに……？

教えまSHOW!!

チンチコール……（うなだれて）。「教えまSHOW!!」は、みんなのでっち上げげた難問・奇問・チン問に、物知り博士のアタシがお答えするという嫌ぁ～なコーナーでゴワス（←はしゃぎすぎ）。今週はシンプルに。

Q　イラストは、ワープロで書いたらダメですか？

（三重県・やくたつかな？）

A　いいです。

Q　このコーナーはだんだん存在感が薄くなっている気がしますけど、大丈夫ですか。

（愛知県・緑色ランタン）

A　大丈夫じゃないです。

Q　貯金箱に金を入れてもなかなか貯まりません。盗まれているような気がするのですが。

（香川県・ゴマ）

A　ごめんなさい。

Q　女神様質問～！　どうしたらゲームクリエイターになれるの？

（群馬県・わいどぷりんす）

A　をいをいっ！　このオヤヂッ!! 拙者は女神じゃないでゴザルよ～（←オタク文体の間違った解釈）。……えーと、クリエイターだっけ？　まあ、そういう学校に通うか、普通に就職活動するか。どんなことでもそうだけど、本当にやりたかったら面倒くさがらずに地道にやることネ。それじゃ、またいつかネ……。

漫画廊

青森県／ぞう大巨神

なんかこういう枕カワイイ～。未だに明らかにされない、ビッグの頭部の謎。

神奈川県／ウッディ

相変わらず独特の世界を展開中のウッディさん。こういう風景、涙が出そうだ…。

富山県／爽健美酒

故・長谷川町子先生の画風を見事に完コピ。呼んでみましょう「サクラさ～ん」。

山形県／つちのこ太郎

なぜか最近になって「グランディア」のマンガが急増中。感動の名場面なのに。

述べるリレー 第三話

(第二話までのあらすじ)
「祐司」は、憧れの「楓」が自分と同じくゲームクリエイターを目指していることを知る。しかし、楓の目標はゲームギアを世界一のハードにすることであり、その意外な事実は祐司を困惑させる。そして2人の前に立ちふさがった大男の正体は……?

と言うワケで第三話は北海道おメガドライブさんの作品です。次点の作品も合わせて掲載します。

(北海道/おメガドライブ・採用)
第三話「始まり」
「話の途中にすまないが……」
　ふいに目の前に立ちふさがったこの無礼な大男を、祐司は呆気に取られて見上げた。男は歌手のアンドレ・カンドレによく似ており、実際素晴らしい美声の持ち主であった。一瞬の間の後、楓が慌てて懐にゲームギアを隠した。今も昔もゲーマーに対する世間の風当たりは強い。高校を卒業したばかりの「いまどきの少女」である楓が、見ず知らずの他人に対し自分の嗜好をさらしたくない気持ちは祐司にも容易に想像できた。
「それ、ゲームギアだろう?」
　どうやら男は楓のゲームギアに興味を惹かれて話しかけてきたらしい。楓は男をキッとにらむと、伝票をつかんで立ちあがった。
「山崎君、行きましょう」
　祐司も慌てて立ちあがろうとする。しかし、何かがおかしい。男のサングラスから目を離すことができないのだ。何かに魅入られたように凍りつく祐司を見て楓は声を荒げた。
「山崎君!?」
「……君たちに頼みがあるんだが」
　大男はそんな2人を無視するように一方的に話し始めた。
「お嬢さん、こっちを向いてくれるかい?」
「な、何よ……」
　少しひるみながら男の方に向きなおった楓は自分の目を疑った。男のサングラスの中に宇宙が渦巻いていた。突然、祐司と楓を取り巻く景色が歪み始めた。楓は悲鳴をあげた。
──続く

(埼玉県/黒ボン使い・次点)
第三話「2人の違い」
「話の途中にすまないが……」
「俺、君と一緒に働けないよ!」
　祐司は男を無視して楓に言った。
「え……?」
　驚いたように楓が聞き返す。
「セガ……嫌いなの……? それとも私のことが……」
「いや、そうじゃなくて……目指しているものが、俺と君じゃ違いすぎるんだ」
　そのとき、男の腕が祐司の服をつかんだ。
「セガサターン、シロ!!」
　店の奥まで飛ばされて行った祐司に、男はそう言い残して立ち去った。
「大丈夫!? 山崎君?」
　楓が小走りに近づいてきた。
──続く

ふいに2人の目の前に立ちふさがった大男の正体は……!? (イラスト・香洲浩文)

　以上、第三話でした。ちょっと昔の筒井康隆っぽい展開にドキドキです。「述べるリレー」に参加希望の方はおメガドライブさんの作品の続きを考えて送ってきてくださいね。ギャグ・シリアス、何でもOKです。

投稿KINGの殿堂

ここは15ポイント獲得した投稿者の名前を後世まで語り継ぐ、人呼んで「投稿KINGの殿堂」。今週は夢月聖良、みるきぃぷりん☆の2名が殿堂入りを果たしています。2人ともレターズパークを長く支えてくれた功労者です。これからも愉快なお便りをよろしくお願いします。そこの貴方も彼らのように15ポイント貯めてゲームソフトをGETしてみませんか? それでは皆さん、「目指せ! 投稿KING!」

現在のKINGたち(ポイント数)
- GUY神 (8)
- KAZ丸 (7)
- 上本メツヲ (6)
- クレイジーじじい (5)
- 泉姫 (4)
- GO. (1)
- みるきぃぷりん☆ (0)
- 夢月聖良 (0)

夢月聖良、みるきぃぷりん☆殿堂入り!

ポイント上位者リスト

14ポイント
入井詠亜
13ポイント
鈴木はい、阿曽アキヒロ、かせきらいたぁ、小宮重喜
12ポイント
へばる、神風光、ぞう大巨神、中野貴仁
11ポイント
海の魔王、あづま公正
10ポイント
イ中イ非、目からビーム☆、緑色ランタン、去るGAN席
9ポイント
ウッディ
8ポイント
石坂司、江ヶ滝ささ
7ポイント
DEB、ユウ、グレートちゃぶ台、ANNE松本、TASHIMACCI
6ポイント
ジョウショウ、LEE、魔神がZ、小村一人、南斗ボム、アリサ
5ポイント
Shilfy Yo、春日るりと、バントライン、グラはむ、エムハラひねた、帝王ソダン、そおく竜、よつもと、きてはあ!、SHANZE AKIRA、夜崎七海、夢砂野葉枝亜、キッポム
4ポイント
涼凪琳、ホウェアアア、マチャ彦、かうかう、つよいロボ、瀬死乃鯉、ノムラ、川口さん、かわうそ、白雪(照三)、ゴンザレス、浅葉望、淳之介、ムTu、ワイバーン、カヲル、左手○○、瀬蒲にあ

(Vol.17までの集計)

クレイジーじじい、KAZ丸、SHANZE AKIRA、夜崎七海、夢月聖良、きてはあ!、上本メツヲ、キッポム、よつもと、夢砂野葉枝亜、みるきぃぷりん☆、アリサ、去るGAN席には5ポイント券が送られます。
15ポイント獲得のみるきぃぷりん☆、夢月聖良は殿堂入りとなり、1ポイントからのスタートとなります。ポイントシステムについては84ページのインフォメーションを参照してください。

うわさは本当!?

●セガがドリフターズのデータベースソフト「みんなのドリフ」を開発中? (大阪府・去るGAN席)
●アスキーのBASICは実はベーしっ君でスポーンスポポポポーンらしい。●ギレンの野望の続編は全国版→群雄伝→武将風雲録→天翔記→将星録。しまいにポリゴン顔になるらしい。●カプコンジェネレーションでストライダー飛竜とマッスルボマーのカップリングの副題は「本宮ひろ志VS原哲夫」になるらしい。
(福島県・南斗ボム)
●来週からコミックサタマガで永井豪監修の「せがた三四郎レディー」が始まるらしい。●「風のリグレット」「霧のオルゴール」に続く、リアルサウンド第3弾は「隣の晩ごはん」らしい。 (東京都・夢月聖良)
●「ストリートファイターZERO3」のタイトルロゴは「Zストリートファイター ERO3」と読むのが正解らしい。 (東京都・クレイジーじじい)
●「百物語」を買うとオマケが憑いてくる?●ついに開始! メガドライブ書き換えシステム「サービス・ゲームズ」(笑)。●関西限定発売「すけとるんセガサターン」。
(岐阜県・岐阜の星)
ワープが、「飯野食卓」を開発してるらしい。 (兵庫県・ワイバーン)
──だよねえ。「Dの食卓」の続編は「E」だと思うんだが……。
●新しいコーナーが始まると一番最初に消去されるのがこのコーナーらしい。──そんなことないよ。

●心のともダチ/思い入れのあるゲームを紹介してね●うわさは本当!?/勝手に噂話●教えまSHOW!!/質問におこたえします!●男子禁制放課後クラブ/女の子だけのコーナー●新コーナー設立委員会/新コーナーのアイディアを●真・ゲーマーの法則/ゲーマーにしか見出せない法則●述べるリレー/リレー式の小説だよ

PARK GALLERY

今週の一番

埼玉県／ジョウショウ

キャラ選択にフィディリティとは……。このキャラってごにょごにょとSH担当さんがもう1枚のハガキと一緒にコピーして消えて行きました。私としてはこちらの方が好みですね。ジョジョじゃなくてジョースターーやんって自分でツっこまないように。

次回テーマは…
「せがた三四郎」
だっ!!よろしく

神奈川県／宮内雅宗

なかなかの秀作。欲を言えば、ベタ以外にもう少しカケアミとかあるといいんでないかな。

愛知県／んやっ

これ以上のトーンの重ねは危険かも。なになに君も金欠病かね。私もね色々ソフトが欲しいんだけどさ。

東京都／櫻木白兎

トントンとあっという間に15ポイント貯めてしまう人もいればなかなか貯らない人も……。がんばれよ!

愛知県／紫羅

なんとなくイイ雰囲気のイラストですね。'97はどのキャラでプレイしてるのかな?

神奈川県／ナル

足と尻をじっくりご覧下さいませ。君はシリ星人かね。ロールパン……ってこの頭はね、付け髪するとできるんだよ、普通の人でもね。

千葉県／とりで正道

移植希望の多いレンタヒーロー。しかしいい味でしてますね、旦那。新機種で出るのか!?（笑）

兵庫県／如月海

副題を聞いた時、巨大ロボットがシンジと恋仲になるのかとマジで思っていた私、スマン……。

大阪府／比々谷衣子

洗濯物が乾きにくい嫌な季節だけど、こんな彼女とアイアイ傘なら雨続きでもOKだよね。

大阪府／たけのこ星人

特集に少し遅れて届きました。こういうイラストはカラーで見てみたいね。残念だけどLPのカラーページはありません。モノクロにはモノクロの良さがあるんだから。

・INFORMATION・

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします！　現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキもヨロシクネ!!

しっかり送りなさいよ!
〒103-8501
東京都中央区
日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン
「LP」それぞれの係

愛媛県／骨

「プロ野球チームもつくろう!!」

えきさいてぃんぐスタジアム vol.4

前回、原稿を書いている時点では、セ・リーグは広島が一歩抜け出していたのに、発売日には、巨人と中日が首位を狙う射程圏内に入ってきたのだ。これだから、野球はわからないやね。ただ、ヤクルトとオリックスがいまいち調子がよくない。いまだ最下位から脱出できずに、5位とのゲーム差もちょっと離れぎみ。サッカーW杯で盛り上がっている今だからこそ、ペナントレースを盛り上げるために、ぜひがんばってほしいのだ。

さあ、それでは今週も、野球つくファンに捧げるとっておきのページ、いってみよう!!

やっきゅんコーチの「野球つく」Q&Aコーナー

やあ、毎度おなじみのやっきゅんコーチなのだ。月が変わって打率に約3割もの差が出る選手も珍しいよねっていうみなさん!! 今回はお役だち情報を入手したのでさっそく公開しよう。数あるイベントの中でも、ちょっと意味がわかりにくかったり、チームの強化につながるものをピックアップしてみたのだ。

イベント	効果
選手の不満上昇	「100万円渡す」と、不満値がかならず下がる。
海外留学	選手の能力が向上する。
好景気	景気が上昇し、その年度は下降しない。
遊園地が大当たり	その月の間、遊園地の売り上げが上がる。
他スポーツの流行	チーム人気と景気が低下する。
野球の流行	チーム人気と景気が上昇する。
融資の依頼	融資が成功すると3倍になって返ってくる。成功する確率は約50%なので強気にいこう。
謎のオヤジがLV3の練習機器を売り込みに来る	練習機器を10億円で購入可能。かなりの練習効果があるのでぜひ買おう。
スター誕生	選手の人気が上がる。「選手のお手柄」も同じ。
選手達が自主ミーティング	選手全員の不満が下がることがある。
外国人選手がマンションを買え!とわがままをいう	マンションを買ってやれば不満値が下がる。買わないとさらに不満上昇。
競争意識が高まる	発生からしばらくの間、練習効果がアップする。
チーム成績好調でファンレター届く	効果はなし。人気と実力あり、の指針。
チーム成績低迷で激励の手紙届く	効果はなし。人気はあれど実力およばず、の指針。
チーム成績低迷で怒りの手紙届く	効果はなし。人気も実力もまだまだ、の指針。
行ってみたい球場ナンバー1に選ばれる	効果はなし。人気と財産レベルの指針。

パスワード対戦トーナメント大会 シード予選Aブロック結果発表!!

トーナメント戦の前哨戦として募集をしたシード予選大会だけど、予想を上回る応募が殺到してしまったため、急きょ3ブロックに分けて行うことになった。今回はそのうちのAブロックの結果を発表するよ。最強チームへの光明が見えるか?

優勝 札幌ダイナマイツ

攻めは中尾、松井、イチローが切り込み、松井がかえす必勝法。投げては西口・城島のバッテリーがしっかりおさえる。5年目ながら見事優勝!

			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
1	木田誠	加東マリーンズ		○	×	×	○	×	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○	×	×	×	○	×	○	×	○	○	×
2	曽我健	小金井ジャイアンツ	×		○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
3	瀬川孝	苫小牧ジェリーフィッシュ	○	×		○	○	×	○	○	×	○	○	×	○	×	○	○	○	○	×	×	○	×	○	○	○	×	○	×
4	桜井健彦	川崎ベイスターズ	○	×	×		×	○	○	×	×	×	×	○	×	×	○	○	○	×	×	×	○	×	○	○	○	○	×	○
5	升田育男	四街道ダイナマイツ	×	×	×	○		×	○	○	○	○	×	×	○	×	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	×	○
6	渡部大裕	松山スワローズ	○	○	○	×	○		×	○	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	○	○	×	○	×
7	永田孝	苫小牧スワローズ	×	×	×	×	×	○		○	×	×	×	×	○	×	×	○	○	○	×	×	○	×	○	○	×	×	○	×
8	永谷勉	広島ダイナマイツ	×	○	×	○	×	×	×		○	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	○	×	×	○	×	○
9	ガンタンク	札幌ジャイアンツ	○	×	○	○	×	×	○	×		×	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	○	○	○	×	×	○	○	○
10	住田俊一	福岡ホークス	○	×	×	○	×	×	○	○	○		×	×	×	×	×	×	○	○	×	○	×	×	○	○	×	×	○	×
11	白石竜司	市原ハンマーヘッズ	○	×	×	○	○	×	○	×	×	○		×	×	×	×	×	○	○	×	×	○	×	○	○	×	○	×	○
12	中野秀夫	笠間モスキーツ	×	×	○	×	○	○	○	○	×	○	○		×	×	×	×	○	○	×	○	×	×	○	×	×	○	×	○
13	丹野充博	仙台ダイナマイツ	×	×	×	○	×	○	×	○	○	○	○	○		×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	○	○	×	×
14	千代谷知則	札幌ダイナマイツ	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○		○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○
15	川向真央	広島カープ	○	○	×	×	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×		×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	×	×
16	立石真一	郡山ベイスターズ	○	×	×	×	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○		×	×	○	×	×	×	○	×	○	○	○	○
17	上野勉	船橋ハンマーヘッズ	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○		×	×	×	×	×	○	○	×	○	×	×
18	脇村健太郎	文京ダイナマイツ	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○		○	×	×	○	○	○	×	×	○	×
19	高木正司	新宿ダイナマイツ	○	×	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	×	×	○	×	○	×		×	○	×	×	×	×	×	○	○
20	大塚正太郎	真岡スワローズ	○	×	○	○	×	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	×
21	桜沢弘充	文京区ジャイアンツ	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○	×	○	○	×	○	○	○	○	×	×		○	○	○	○	○	○	×
22	北山裕一	桑名ハンマーヘッズ	×	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	×	×		○	○	○	○	○	○
23	江上大介	佐倉タイガース	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×		○	○	×	×	×
24	内海淳	千葉カープ	×	×	×	×	○	×	×	○	○	×	×	○	×	×	○	○	×	×	○	×	×	×	×		×	○	×	×
25	木下和敏	佐倉ジャイアンツ	○	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×	○		○	×	×
26	矢後一	読売巨人軍	×	×	○	×	○	○	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○	×	×		×	×
27	溝口泰成	福岡ダイエーホークス	×	×	×	○	○	×	×	○	×	×	○	○	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×	○	○	○	○		○
28	木村隆之	横須賀ベイスターズ	○	×	○	×	×	○	○	×	×	○	×	×	○	×	○	×	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	×	

「野球つく」パスワード対戦トーナメント大会出場チーム大募集!!

お待たせしました！ いよいよ、サタマガ誌上で「野球つく」パスワード対戦トーナメント大会を開催するぞ!! すでに、シード予選は終了。その結果、各ブロックの総当たり戦を勝ち残った3チーム（2チームは次回発表）が、決勝リーグへと駒を進めた。今回のシード予選に応募してくれた人たちも、より強いチームをつくりあげて、再度挑戦してほしいのだ。

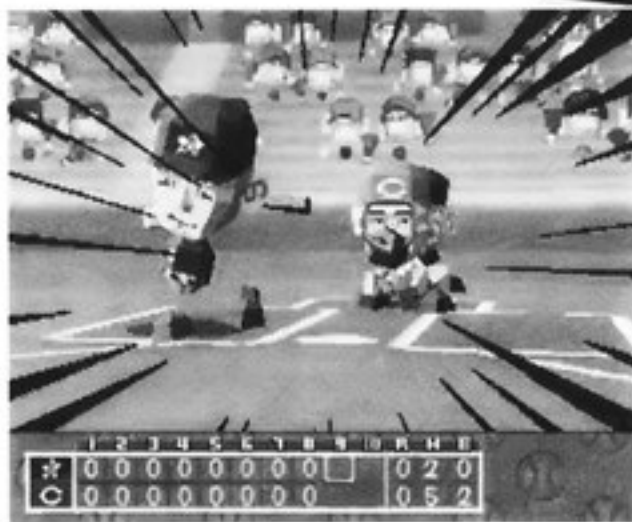
参加する人はハガキに自分の住所、氏名、年齢、電話番号、球団名、本拠地、監督名、パスワードと、自分のチームのセールスポイントを一言書き添えて、下のあて先まで。パスワードはひらがなとアルファベットを色分けして、きれいな字でていねいに書き写した後、一度入力して正しいことを確認してね。間違っていると無効になってしまうぞ。また、応募は1人につき1チームを厳守！ ハガキにはこのページ右下の応募券を忘れずに貼付してほしいのだ。締め切りは6月23日の火曜日必着。

遅れると失格になってしまうぞ。

これらの事項は、大会運営上必要なことなので、忘れずにしっかりとね。それでは、本戦までしばらくの間、まだまだ奥が深いこの「野球つく」の最強チームづくりを目指して、サタマガを片手にじっくりとつくり込んでくれい！ 全国25万の「野球つく」ユーザーのみなさん、大会でお会いしましょう！

応募締め切りは6月23日必着

「野球つく」オススメ選手名鑑 番外編

今回は、シード予選大会の結果を検証して明らかになった意外な事実をふまえて、パスワード対戦における最強の4番はだれかを考えてみたい。まず4番打者として重要なのは巧打力、長打力、そしてチャンスの能力だ。この能力が高い選手として真っ先に思い浮かぶのが王選手だ。しかし、ペナントレースでは最強打者として君臨するこの王選手も、パスワード対戦では役立たずであることがわかった。今回の全28チーム中、王選手を擁するのは7チームもあったが、ホームランは合計してもたったの3本しか打っていない。この他にも、ペナントレースでは三冠王を狙える長嶋、野村といった選手も同じように不調だった。逆に大活躍だったのは松井秀喜と稲葉篤紀。この両選手は、1人当たりのホームラン数が5本以上だった。そしてさらに驚きだったのが、外国人選手の結果。1人当たりホームラン数では、マッティンドが12本で第1位。また、上位9位までを外国人選手が独占した。数値的には王選手のほうが勝っているはずなのに……。しかしマッティンドが圧倒的に強かったと言える。この結果からサタマガでは「4番マッティンド」をオススメしよう。このパスワード対戦でのオススメ選手は、次回も紹介していく予定なので刮目して待て!!

ここぞというときにしっかり打ってくれていたマッティンド。松井も良かった。

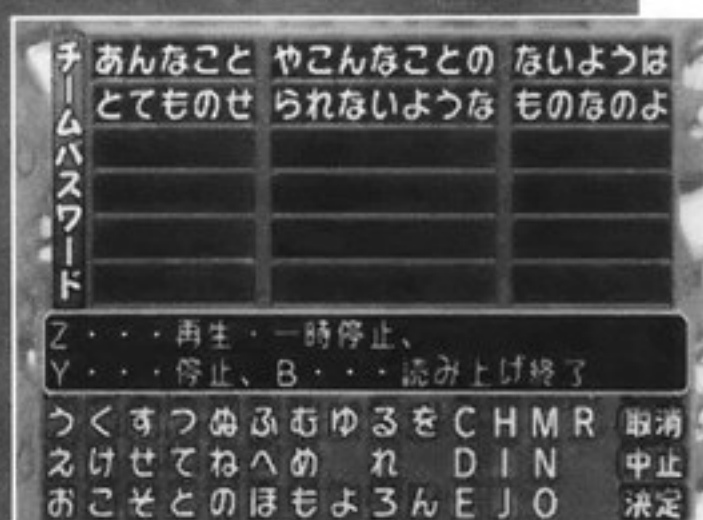
ちょっと独り言 by 大戸島さんじゅうご

ちゅーっす!! 担当の大戸島っす。いやぁ～、この「野球つく」ってゲームは、よくできてるわ。たっぷりと感情移入ができるもんだから、実際の野球選手とゲームの選手がちゃんとダブるもんね。たとえば、チャンスに強かったり弱かったりとかさ。ただ、不満というか、こうしてほしかったという部分ももちろんある。特に、試合で使ってほしくない選手を、監督が勝手に使っちゃうとかね。よりによってそのせいで負けたりして。これは大会参加者からも非常に多かった意見だ。もし「野球つく2」が出るなら、2軍制度を設けて、選手の入れ替えとかさせてほしいっす。そうすれば、即戦力にはならないけど、とりあえずチームには置いておきたいような新人選手を鍛える場所として使えるのでは？ どうでしょか、ぜひお願いします!!

パスワード入力で遊んでみよう!!

●お気に入りの秘書は大野夏子さんです。ちなみに僕はパスワードを確認のために読み上げてくれるあの声に、あんなことやこんなことをしゃべらせて楽しんでいます。あのなんとなく舌足らずな感じの声が、とってもキュートだと思いません？ 思わずうずくまっちゃいます。

情報提供者
熊本県／侍昭彦

チームパスワード
あんなこと やこんなことの ないようは
とてものせ られないような ものなのよ
Z・・・再生・一時停止、
Y・・・停止、B・・・読み上げ終了
うくすつぬふむゆるをCHMR 取消
えけせてねへめ れ DIN 中止
おこそとのほもよろんEJO 決定

大爆笑なこんな楽しみ方。不自然だけどなんかイイカンジっす。

すべてのあて先はこちら!!

今週から募集が始まったトーナメント大会への応募は、右のあて先の“トーナメント大会出場希望係”まで。応募券を忘れずに貼ってね。また、その他ご意見・ご感想、コーナーへの投稿なども、右のあて先までよろしく!!

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「野球つく
えきさいてぃんぐスタジアム」
○○○○○係まで

担当者たちのたわ言

泰蔵 大戸島

大戸島■うおーっ、巨人・松井絶好調!! その調子で6月もがんばってほしいのだ。もしこれを読んでいたら連絡もください。ぜひ、友達に……って無理か。
泰蔵■本当に来たらコワイからやめれー。松井はパスワード対戦でも大活躍だったぞ。王は思い切って捨てろ！ ところで時間をかけて入力したパスワードが間違っているとボコーンとヘコまされるんすよね。ちゃんと確認してね。
大戸島■よろしく頼むぞ。神様、仏様、読者様!!

ガングリフォンⅡ 日本外人部隊 広報課分室

GUNGRIFFON Ⅱ

サタマガの中でさえ、異彩を放ち一部熱狂的な支持をいただいたこのコーナーも、ラス前に突入。今回は、お約束していたHIGH-MACSジャケット当選者発表！ 次号最終回は、タイムアタックコンテスト結果発表!! 乞う御期待！

ガングリフォン世界動乱史序説　第7回講座

戦乱の覇者、アメリカ陸軍の運用<第二部>

M16とM15ランドクラブの戦闘

前回に引き続き、最終的に第三次世界大戦と呼ばれた戦乱の勝者となったAFTA（アメリカ自由貿易機構）の盟主であるアメリカ軍の兵器運用について解説していこう。今回は、前回解説したM16・M15ランドクラブの配備を受けて、その戦闘要綱を解説していく。

ー偵察小隊の任務と戦闘ー

M16に乗る偵察小隊は、次の任務をもつ。

1.経路と地域の偵察。
2.大隊諸隊の移動を支援する。
3.大隊の正面または側面に警戒線を形成する。
4.大隊に配備された地上偵察レーダーの配置を支援する。
5.通常兵器、化学兵器および核兵器が電子通信線とともに統合使用される戦場において、指揮・統制・通信の一翼を担う。

警戒任務において偵察小隊は単独で使用されることにより、中隊はより強力な防御ラインを得ることができる。M16を前に出すならば、接近中の敵に対し戦闘域の前線によりさらに1000〜3000m前方まで交戦距離を伸ばすことができる。これにより敵の攻撃を遅延せしめることが可能となり、時間が稼げるので戦闘域の前縁沿いの防御準備に余裕ができるのである。

ー対戦車中隊の戦闘ー

M15ランドクラブに乗る重対戦車小隊は、戦闘時以下に注意する。

大隊の攻撃時には、主攻の支援に投入されたり、敵機甲部隊の攻撃に弱い側面を守るために用いられる。

防御時には、M15ランドクラブ1個小隊を敵助攻経路へ、他の小隊の残り全部を敵主攻経路の側面へそれぞれ配備を行うが、敵が別の経路をとる場合を考え、残余のM15ランドクラブを予備として控置する。それは、反撃時に援護役となったり、進出して敵攻撃軍の側面へ火力を指向して支援役を果したりする。

歩兵を戦車から引き離すため、戦車・歩兵部隊に射撃を集中する。

敵戦車が防御陣地を突破した場合は、全力をもって直射を加え、味方戦車部隊の反撃をカバーする。

ー米海兵隊のM15ランドクラブとM16ー

米海兵隊は敵前上陸時に使用する車両に兵員を運ぶだけのAAVP7/8（強襲水陸両用兵員輸送車）しか配備していなかった。彼等は4万トン級の強襲揚陸艦が航行できるような十分な水深をもつ海上から飛び出し、海上または海底を突進して海岸に達し、上陸後、強力な火力支援をおこなえる能力を有する戦闘車両を欲していた。

その要求に答えるうってつけの車両が、陸軍のAWGSプロジェクトで誕生した歩行マシン、M15ランドクラブとM16であった。渡河性能、潜航性能などにも問題はなく、さらに海兵隊仕様に改修され正式採用されたM15とM16は、脚による卓越た不整地踏破能力を発揮し、AAVP-7・AAVP-8や上陸用船艇が上陸できないような海岸をも難なく克服したのである。

次回はVW-1（米HIGH-MACS）の運用について解説する。

ガングリⅡスタッフ入れ込みコラム

兵器とその美学

by　須永 有三

兵器の外観にはその強さが現れるという話がある。兵器は技術の発展、そして機能的な発展とともにしだいに美しく、またかっこよくなったと思う。しかし、近年のレーダー対策は兵器の外観をまるで違う方向に変えたようだ。まるでポリゴンで作られたようである。

外観はしだいにのっぺりとし、電子的にも光学的にも兵器はますます見え難くなりつつあり、昆虫にたとえられたようなゴツゴツした兵器はなくなりつつある。イスラエルのコルベット『エイラート』などは昔の軍艦マニアにはけっして納得できない艦型だろう。

HIGH-MACSにもそうしたレーダー対策が取られているという設定である。人型では電波吸収材があるにせよ、あまり効率的ではないだろうし、戦車という（あくまで比較的な意味で）鈍重な存在と航空機という敏捷な存在の間にいる対戦車ヘリから発展したにしては効果的な形状ではないとも考えられるが、現代兵器ののっぺりとした無表情さと不気味さを伝えているように思う。

もっともグラマンX-29の前進翼のように見た目からは想像もつかないような性能をたたき出すモノもないわけではない。

兵器の外観の与える印象は単なる形状だけでなく、兵器の生存競争による実績がともなっていると言える。

本当に2015年になる頃にはHIGH-MACS以上の戦闘能力を持つ兵器ができているのはほぼ確実だ。無論、人型ではないだろう。だが、さらに無表情、無味乾燥でありながら強力な兵器としてロールアウトしてくることは確実である。

ゲーム アーツのミリタリー担当の1人。特に現代艦船に深い愛情をもつ。ちなみにゲームアーツでは、WW II、東側航空機、軍装品関係などがそれぞれいる。

★この作品はフィクションであり、実在の組織・団体・個人等にはいっさい関係ありません。

JPN.FL 広報課公認！

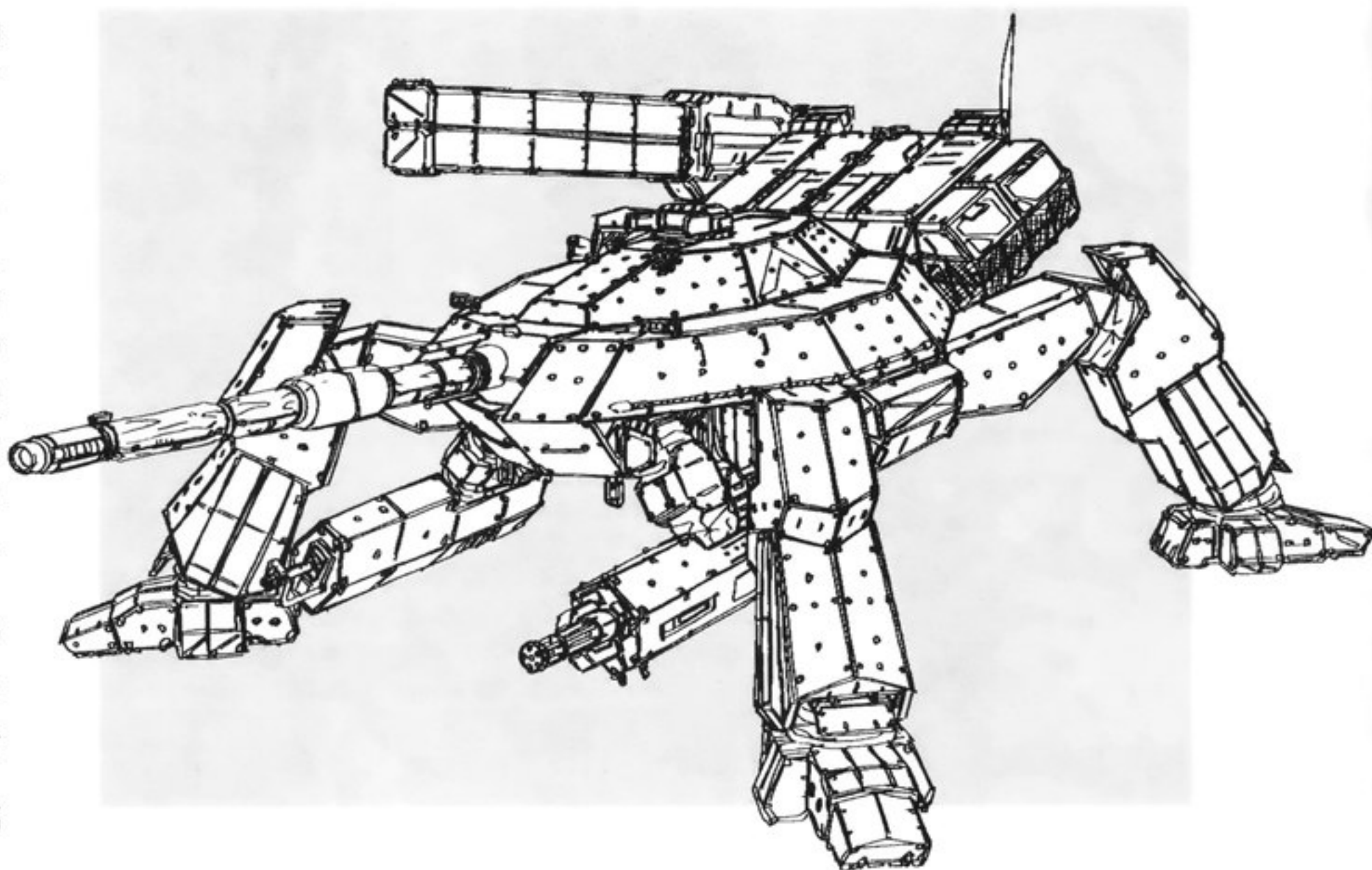
ガングリフォンII 機体設定紹介

JPN.FL広報課分室室長
小川陽平責任編集

M19ブルータルクラブ

左でも解説しているM15ランドクラブは、戦場に新たな運用法を必要とさせた画期的な兵器といってよいだろう。そのM15にさらなる攻撃力と防御能力を持たせたものが、このM19ブルータルクラブである。

車体は全面にカーボンファイバーをメインとした新型複合素材が増着され、武装は左マニュピレータには25mmGAU-12Uガトリング砲、右マニュピレータにはボフォース社製の40mmL/70機関砲がそれぞれ搭載され、大幅に強化されている。特に40mm/70機関砲はM41軽戦車の76㎜砲と同程度の装甲貫徹力を有する初速1470m/sのAPFSDS-T（装弾筒付翼安定徹甲弾）が用意されているため、MBTとの正面戦闘時以外は主砲弾を使用せずにすませることが可能である。

大幅に増強された武装と装甲だが、通常タイプのM15ではドーザーブレードを装備していたため、重量増加は約2tに押さえられている。また、路上での機動力を向上させるため、脚にコンバットタイヤを装備した高機動型のA1タイプも開発され、高い戦果をあげている。

JPN．FL広報課分室お便り紹介コーナー！ HIGH-MACSジャケット当選者発表！

こんにちは、室長の小川です。「ガングリII、楽しんでもらえたでしょうか？　広報課分室宛にたくさんの熱い（そして濃い）お便り、ありがとうございます。今回はちょっと指向を変えて、みなさんが送ってくれた質問にお答えします。

福岡県・天野 徹秀 さん
Q.前作ミッションのスタート時でも言っていた、「ガンバルデーッ」と言ったような叫びは、何といっているのですか？
A.ガングリの熱い思いをぶつけてくれてありがとう（編集と一緒に倒れそうになったのは秘密）。さて、面最初の叫び声ですが、これ「かしわぎぃ〜」と叫んでいます。実はIの1面での同様に叫んでいます。

前作では9式、今回はC-17のパイロットです。某宇宙戦艦の加藤君みたいなもんですな。というわけで、和紙の奉書風（切腹しそうでコワイ）のお手紙をくれた天野さんにHIGH-MACSジャケットをプレゼント！

愛知県・竹内 智洋 さん
Q.ガングリでは60式無反動砲みたいなのは登場しないのですか？　日本外人部隊への払い下げという設定で……。第1、2世代兵器はゲームの空白部分なので、どのゲームにも登場しないのです。
A.ま、豆タンクですか。渋いですね〜。さすがに2015年で60年以上前の機械は無理がありますよね、的にしかならないだろうし。形は好きなんですが。実は私もファントムをガングリに登場させようと画策して、玉砕したことがあります。

静岡県・きてはあ！さん
Q.V.S.バトル及びサバイバルの各兵器ごとの有効な戦い方を教えるのだ！　ヘリがうまく動かせないっス。
A.スペースが少ないんで、大まかにですが。
HIGH-MACS系：VTG使用のHIGH-MACSIIで安定だが、機動性を重視してヤークトでも可。サバイバルはGUNの装弾数が多いHIGH-MACSで決まりだ。
ヘリ系：紙のような装甲は高機動でカバー。ATMはロックする時間が惜しいので男らしくMGだ。上空からのMGはかなり強い。「威力ないからな〜」なんて言い訳だぞ。
M19十ストゥームパンター：カニの最大の利点はとにかく速いこと。しかし、上空からの攻撃には瞬殺されてしまうのでGUN系をうまく使うのだ。メインはVTG、プレッシャーを与えるのには3GSと使い分けるつもりでいこう。パンターは……とにかくがんばれ。
エレファント：圧倒的な威力のGUN系で先手必勝。以上。
戦車系：車高の低さを利用して、森の中からちまちまダメージを与えるという戦法が良。ツングースカはMG最強なのでとにかく当て続けろ。

愛知県・八木 伸介 さん
Q.原田修さんって、昔MSXでサムシリーズを作っていたひとですか。あれの移植はないんですか？
A.当たりです。移植は……当人に聞いてみましょうか。「ども、原田です。移植は、あ〜、未定ということにしときましょうか（笑）。ああいったミニゲームは、またやりたいんですけどね」……だそうです。

愛知県・早川 重成 さん
Q.リリィちゃんのプロフィールを教えて！
A.詳細な経歴は一切不明ですが、日系ドイツ人で大学生らしい。PEUドイツの厭戦放送のDJには、オーディションにみずから参加したようです。ちなみに、ベルリン・リリィというのは番組のテーマソングにリリィマルレーンをかけることから、そう呼ばれるようになりました。ステージ8の「12時か、ラジオを付けてもいいかい」ってネタをわかった人は何人いるかな？

東京都・清水 英樹 さん
Q.HIGH-MACSは何人乗りなんでしょうか。あと、コックピットはどうなっていて、パイロットはどんな格好をしているのでしょうか？
A.HIGH-MACSはもちろんですが、2脚型のAWGSはすべて1人乗りです。コックピットに関しては現用航空機と戦闘ヘリを想像してもらえるとわかりやすいと思います。パイロットの格好は基本的に現用ヘリパイロットと同じものです。コスプレをするならば、CWU-27/PとSRU-21/Pの組み合わせ、もしくはSRU-21/Pの代わりにCWU-45/Pでもいいでしょう。パッチとかにこだわって、それっぽく見せればOKです。

質問以外にも、たくさんのお便りありがとうございました。コーナー開始まっ先に手紙を送ってくれた岡村さん（IIは遊んでもらえたでしょうか？）、ヤークトパンターへの愛を綴ってくれたヤークト友の会会長の小林さん（シナリオモードでヤークトが遊べる裏技は試してもらえましたか？）、そのほかにもたくさんの熱いお便りは、スタッフ全員で読ませていただきました。

次回はいよいよタイムアタックコンテストの結果発表です。ゲームアーツの社内最速タイム（初等：21秒50・高等：41秒60）はあっさりと破られてしまいました。果たしてどこまでタイムは縮められたのか？
おたのしみに！

山口県・デルタフォースさん。大量のイラスト送っていただきありがとう。HIGH-MACSジャケットをプレゼント！

街の掲示板 第8回

※チンチコーレ …… 祝福、賛成の意

チンチコーレ！「街」

また1ページに逆戻り、次号はカラー復活か？

読者のみんな、すまん！ 今週はまた1ページに逆戻り。でも次号はカラーページ復活か？ しかも「あの人のこと教えて」では狐の三次がインタビュー付きで登場予定！ 169ページの、チュンソフト中村社長インタビューも要チェック！

今週の「街」ごっこ

題 ゲーマー刑事 山形県・成田拓

ウメ「ちょっとわかりにくいんだけど、ゲーセンで桂馬のコスプレしてんだよね。よくぞ恥ずかしさを通り越せたもんだ。すごい！」 TETSU「この格好を貫き通したあらいさんと、気持ちが繋がった一瞬だね」 ウメ「学校のみんなも協力的だとさ。だったら次は、具体的なシーンの再現もヨロシク」 TETSU「作品のタイトルも忘れずに！」

「街」の人気者、中間結果発表!!

順位	名前	票数
1	雨宮桂馬	14
2	篠田正志	13
2	高峰隆士	13
4	日曜日	5
5	サギ山	4
5	水曜日	4
5	飛沢陽平	4
8	土曜日	3
8	木嵐袋郎	3
8	片瀬ユキ 他3名	3

ウメ■少しでも多くのハガキを紹介！

●市川に傑作を、という文学青年の木嵐袋郎に惹かれました。（長野県・斉藤俊彦）

●青井則生に1票。ぜひ彼氏にしたいです。エロマンガ描こうがパンチラ撮ろうが構いません。（新潟県・桜井一未）

●サギ山くんの、あのニカーっていう笑顔がステキ！（神奈川県・陵翔魔）

●「隆士と牛尾って、うまくいっていたら義兄弟になっていたのになぁ」と思ったのは私だけ？（広島県・八珍亭）

●末永晶子は、個人的に「街」一番の女役です。（岩手県・めくるめく街）

●とにかくパッと見で気に入った、秋山薫。美子と比較すると一層……。（滋賀県・ホープレス）

●土曜日って、おっそろしーぐらいハマってますね！（和歌山県・マナミ・オーノ）

TETSU■まだまだ投票募集中。好きなキャラ名3人と、その理由を書いて送るノデ。

山形県・成田拓

ウメ「うをを！ ユキがめちゃラブリー！」 TETSU「正志がマニアックすぎ。みんなわかるかな？」 ウメ「イラスト付きの投票も、もちろん受付中だよ」 TETSU「マニアックなのをネ」

ギャラリー道玄坂

東京都・寺園香

TETSU「髪を束ねているのとロングではどっちが好き？」 ウメ「ロングかな」 TETSU「意味のわからない人、市川4日目PM05:20と隆士を読もう」

埼玉県・山田公仁

ウメ「逆ギレした馬部って怖いよな。普段弱いくせに」 TETSU「あれが馬部の真の姿ナリ。『笑ってんじゃねぇ、この野郎ッ！』だからね」

大分県・令宮宏章

ウメ「クイズ。一人だけオデコに"肉"と書いてあるのは誰でせう？」 TETSU「ンなワケないでせうが！」 ウメ「んじゃ、テリーマンは"※"だっけ？」 TETSU「そりゃ"米"。って、街と関係ないでせうが！」

今週のタレコミ

女弁護士水島由里子の危険な事件ファイルNo.2 ★フジ 夜9・00

主婦の愛子（久野真紀子）の首つり死体が発見され、目撃証言から愛子の夫で元検事の村岡（渡辺いっけい）が逮捕された。村岡から弁護を依頼された由里子（高島礼子＝写真中央）は戸惑う。かつて恋仲だった二人は暴行事件の裁判で争い、由里子の勝訴が原因で別れたという過去があった。証言や証拠は村岡に不利な材料ばかりだったが、由里子は巧みな展開で裁判を有利に持ち込む。その後も調査を続ける中で、愛子が死の直前にフランス料理を食べていた事実に気付く。

（結構、むごい役でした／大宮市・山田公仁）

ウメ「いきなり『久野真紀子の首つり死体発見』だもんなぁ」 TETSU「『死の直前にフランス料理』ってのも味わい深い。正志1日目を思い出すな」

担当者 通称「街バカ」

ウメ
「街」担当編集。王様のブランチ本販売会にいけず残念。ユキ役の雨宮朋絵チャンに会えたのに。

TETSU
ライター。♂。ドリームキャストでは、コンシューマに回ったセガ水口さんに期待です。

町で見かけた「街」の人

もしかして、ジェロニモも声優だったの？

TETSU■しおりさんが声優だったのにも驚きましたが、何とジェロニモもそうだったとは。

ウメ■この髭面が個性的だよね。

TETSU■芸歴見てよ。結構、最近の役柄も多いみたいね。

ウメ■「すごいよ!! マサルさん」にも出てたんだ？ マチャ彦かな、フーミンかな？？

TETSU■あの番組、スタッフロールがないから確認できねーや！ タレコミ求む！

ジェロニモ 役 **谷山紀章**

プロフィール

名前　谷山紀章（たにやまきしょう）
生年月日　昭和50年8月11日
出身地　山口県
サイズ　身長175cm、体重65kg
＜芸歴＞
洋画　「密会」「ロビンズフッズ」「NYPDブルー」「依頼人」「クラッシュ」
アニメ　「銀河英雄伝説」「ランドロック」「頭文字D」「ビーストマスター」「すごいよ!! マサルさん」「マキバオー」「カードキャプターさくら」「勇者指令ガオガイガー」「マスターモスキートン」
ゲーム　「ムーンライトシンドローム」「クロス探偵物語」「ときめきメモリアル」「オリンポス」「ターニングポイント」
ラジオ　「ボイスファンタジア2」

＜ファンレターの宛先＞
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-22-23
ヴェラハイツ恵比寿507 （有）賢プロダクション

投稿募集

投稿は、基本的にハガキ1枚につき1コーナー宛にお願いします。封書でまとめて投稿する場合は、それぞれのハガキの裏面に郵便番号、住所、氏名、PN、職業、年齢などを明記してください。なお、各コーナーの詳細は欄外を見てね。

全投稿の中から抽選で、以下のグッズをプレゼント。投稿にはどれがほしいのかを必ず明記してね。好きな役者のサイン色紙／メイキング入りプロモーションビデオ／金のしおり／「街」体験版（今となっては貴重！）／「街」テーマソング「夜明けの歌」シングルCD／「街」公式ガイド「ZAP'S」

＜宛先＞〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） セガサターンマガジン編集部 「街の掲示板」係まで。

今週のTIP

東京ディズニーランド
飛沢陽平 10月13日 AM11:00

「東京ディズニーランド（以下TDL）に行こう」と誘ってイヤがる女の子は、まずいない。もし「混んでいるからイヤ」などと断られたとしたら、それは「オマエとなんか行くのはイヤだよ」ということ。TDLは2人乗りのアトラクションが多いので、本当に好きな人同士じゃないと心から楽しめないのだ。「あんなの子供だましの遊園地じゃん」とケチをつけている男もいるが、まずはTDLが女の子から絶大な支持を得ていることを理解すべき。ちなみにウメは、年間パスポートを5年連続で持っている。

「街」の掲示板には、こんなコーナーがあります

●あの人のこと教えて!!／お馴染みの役者紹介 ●ギャラリー道玄坂／イラストコーナー ●FREE TALK／文字ネタ全般 ●町で見かけた「街」のヒト／「あの役者さんがこんな番組に！」というタレコミはこちらへ ●The Word ～あの言霊～／心に残ったセリフや文章で盛り上がろう ●「街」の人気投票／好きなキャラクターを3人書いて送るのだ ●青ムシ抄／パロディ系イラスト ●あの場所を教えて！／気になるあの場所を紹介 ●「街」ごっこ／ゲームのシーンを自分なりに再現！ ●フェバリットバッドエンド／好きなバッドエンドを教えてくれ ●街2（仮）はどうなる？／街2の予想や要望など

Hyper Column

FREE TALK GALLERY

桜井智のハートにメッセージ Vol.18

皆さんお元気ですかー。もうすぐ梅雨がやってきますね。でもそれが過ぎたら私の大スキな夏がやってきまーす。夏といったら海！　今年こそは行きたいなー。水着も3着買ったことだし……。せめて1つぐらいは着て、太陽の下で遊びたい♥

そして、夏といえば忘れてはいけないものは、TOMO夏コンサート！　気分はすっかりTOMO夏モードです。今年は東京の日本青年館で、7月20日の祝日に決定しました。名古屋は8月8日に名古屋公会堂です。日本青年館といえば、私がいたアイドルグループのファーストコンサートの会場だった場所。なんかうれしいなー。また青年館に戻れるなんて……。内容的には、夏のコンサートなので、みんな元気にジャンプできるような曲を選ぼうと思っています。やっぱり「笑っちゃうけどスキ！」は、欠かせない1曲ですね。あとはBも歌いたいし、Aも歌いたいし、Hも歌おうかなー。わかったかな？　そうそう、7月17日発売のアルバムの中からも何曲か歌うので、ちゃんと予習をしてきてくださいね。お待ちしておりまーす。さーあ、夏に向かってジャンプしよー。

その前に私は、10月あたりに発売されるアルバムのレコーディングに集中します。このアルバムは、私が今まであたためてきた作品です。もしかすると、自己満足で終わってしまうかもしれないくらい桜井色に染まっています。でも、みんなに聴いてほしい1枚です。その時はぜひ、私色に染まってください。

イラスト／橋本　遊

さくらいとも　'71年9月10日生まれ　千葉県出身　血液型AB型　'88年、アイドルグループ「レモンエンジェル」のリードボーカルとして歌手デビュー。その後、歌手、女優、声優、ラジオのパーソナリティなど、マルチな活動を展開している。

Information　7月20日に開催される、桜井智、夏のコンサート「TOMO夏'98 in 日本青年館」。6月6日から、各種プレイガイドにてチケット全席指定、4,200円が発売になります。なお、会場はタイトルにもあるように日本青年館、開演時間は17時です。夏休みのイベント第1弾として、アツイ時間を智ちゃんと共有しよう！

竹本泉のいろいろのーと

近所のゲームセンターのバーチャロンⅡがようやく1プレイ100円になりました。でも未だに操作方法がよくわからないんです-

＃18. ある日の新ハード

ある日の店じまい その②

先日、メガネを新調しようかなーと思って、行きつけのメガネ屋に行ったところ…

STATIO

なくなっておりました

べつのみせ

でーっ

メガネかけ始めて以来ずーっとここでメガネを作ってたのにーっ

30年も同じもんかけとるんかい

かけてるんですね、これが

ーと、いうわけで

いよいよSEGAのドリームキャストよーっ♡

よーー♡

たけもといずみ：まんが家
全然部屋が片づきませんー

やっぱりドリキャスなんだろうな…

プレステは恐竜ー♡

64はマリオー♡

ドリキャスは入交社長ー♡

ーって発表会のデモでポリゴンの顔とかをリアルタイムで動かさなきゃいけない決まりでもあるの？

…

とりあえず、まだよくわからないのでこの項、つづく

11月20日発売だって

…でもきっとゴーフルの缶より大きいのよね

64DDってどうなったんだろう…

それはともかく先日、知り合いのまんが家さんの家に遊びに行きました。

そうしたら……

あっちこっちに14インチの液晶テレビが置いてある

ああっ!! お風呂にまでっ！

あああっなんかうらやましい〜

新しいハードに弱い

でもうちのテレビはSONYの15年前のやつ

だって壊れないんだもん

だけどブレーカーは100A（アンペア）

100A？

電気生活？うーむ

※このコーナーへのお便りは、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部「桜井智のハートにメッセージ」係・「竹本泉のいろいろのーと」係まで。

ヘコミックサタアング 第25回

ゴットファーザーにも匹敵する壮大な大河ファミリードラマ・セガ家の一族の今後に期待！

セガのゲームはせ界いちぃーー！

新ハードがついに発表されましたが新ハード発売後のあの・たまらなくどーしようもないソフト不足による
飢餓感
が好き♡

メガドラなんか出たはいいが同時発売が2本のみで新作がなかなか出なかったよね。
「おそ松くん」が出るまでさぁ長かったさ！
本気で指折りながら心待ちにしたさ
わくわくしたさっ
出たさ、買ったさ！
……
……
えーと「おそ松」…今日ゆずります

サムシング吉松

セガ家のだんらん楽しい夕食の巻！

……
……
……

どうだギア夫学校は？
えっべっべつにィー
（次男・ギア夫）
（父・メガ太郎）

……
へえーゲームボーイがカラーになるんだってよー
すげー
「ぺらぺら」

キニスルコトナイヨ…
アハハハ
え？
留学生リンクスくん

父さんこそ会社はどーなのさ
ギクッ
えっ？

どーです帰りにひとつくいっと
いやーコンビニでスーファミのかきかえに行かなきゃ
子供にたのまれちゃって
まだまだスーファミは現役ですなー
しっきこえますよ

……
まあまあかな…
おやじ…聞いていいか？
ふーん
長男サタ男

友達がサクラ大戦2はサターン最後の打ち上げ花火だっていいやがるんだ
本当なのか？

あま、たれるなっ
「ハッ」

ぜーたくいいやがって…
せなか
父さんはなんも打ちあかさなかったんだぞー
とおさん

オレが悪かったよ
つらいだろーがこれは我々のせおいしえにしなのだ
あのー

アウトラン3Dの発売日はいつだっけ？
ゴーグル対応の…
永遠に未定です
祖父（マークIII太郎）

サムシング吉松（さむしんぐよしまつ）
1965年生まれ。大阪府出身。ドリームキャストの発表日翌日は「もちろん編集部に電話で情報収集！」の熱烈なるセガマニア。

吉田 里深

稲田 奈穂

奈良 沙緒理

三枝 実央

アイドル好き放題

松田 純

千東 茉由

王様げーむ

飯島 みゆき

渡辺 道子

2枚のディスクからアイドル選び ➡ 対戦バトル ➡ 勝つ ➡ 罰ゲームを命令 ➡ 大満足!!

王様げーむ

絶賛発売中

セガサターン専用ソフト

推奨年齢 年齢制限 18才以上

価格 6,800円（税別） 2枚組

発売元：ソシエッタ代官山 TEL.03(5721)3955 http://www.societa.co.jp JANコード4947431-984232

SOCIETA DAIKANYAMA

SEGASATURN

箱船に「未来」を

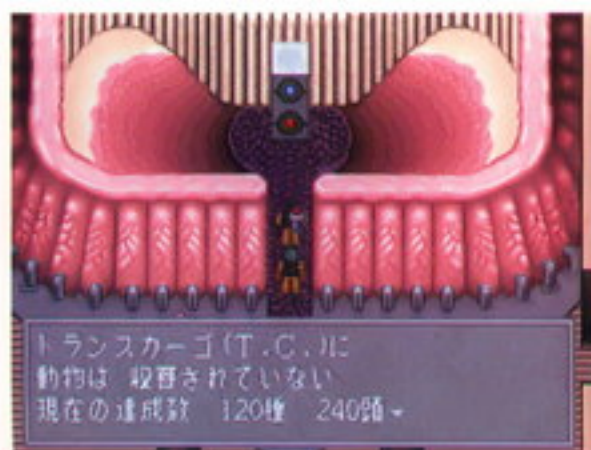
リンダキューブ
Linda³
完全版

特別企画
●アスキー●6月18日発売●6,800円
●サイコスリラー＆ハンティングRPG
●CD-ROM 1 枚＋完全サウンドトラックCD

プロのハンターに
一歩近づく!?

一足お先に…攻略、始めました

発売まで 2 週間と迫った今回は、一足お先に攻略を開始。すでにPCエンジン、プレイステーションと多機種で発売され、この「完全版」で 3 本目となる本作だが、サターンユーザーにとってはハンティングRPGなるジャンルは初めてのはず。そんな人のために、知っていると断然“動物集め”がラクになる豆知識を紹介する。さらにサタマガ取材班は、この「完全版」で一般ユーザーと競争することになる国分名人から直接話を聞くことに成功。“動物集め”の早さでは自他ともに認める日本一のハンターから、その神業とも思えるテクニックを伝授してもらった。この内容は、すでに「リンダ」をプレイした人にも役立つはずだ。

一般のRPGとは異なり、時間制限がある本作では、時間の流れる法則を覚えることが大切になる。また動物を扱う多種多様な店を上手に使えるかもポイントだ。次号から始まる詳細な攻略記事での動物配置やステータスと合わせて、これらのテクニックを有効に使っていけば、プロのハンターはもちろん、国分名人に近づける……ハズ？

国分名人に聞く、「狩り」の極意

「完全版」には国分名人と動物集めの早さを競うモードが加わった！……今まで何度もこのように紹介してきたが、この国分名人とはいかなる人物なのか？　また、なぜ名人と呼ばれるようになったのか？　直接本人に語っていただいた。さらに知って得する名人技も公開。これで動物集めがグッとラクに、楽しくなる!?

つめこんで……

──まずは「名人」と呼ばれるまで「リンダ」をやりこんだいきさつなど。

国分　僕にとって、とにかくおもしろいゲームだったんですよ。この「リンダキューブ」は。普通はデバッグ（プログラムの誤りがないか、実際にプレイしながら確認する作業）なんて大変な仕事を、自分からすすんでやろうなんて物好きはいないですよね（笑）。でもこのゲームに関しては、担当の仕事が終わった後、自ら率先してデバッグをやりました。もう何百時間にもわたって。

──でも、普通の人はデバッグを長時間しただけでは、名人になりませんよ。

国分　それはそうですけど、「リンダ」にはプレイヤーをのめり込ませる“何か”があるんですね。突っついてみたくなる部分が多すぎるんですよ(笑)。獲った動物を食肉に加工したり、武器にしたり、さらには自分で使わないものはお店に売ったり……オオカミなんて、捕まえた後に調教して自分の猟犬にできますからね。「動物」という切り口から考えられる、あらゆる要素が盛り込んである。こういうゲームは他に見ないですね。ですから、私も最初は他の人と同じようにバグ(プログラム上の誤り)を見つけるために漫然とプレイしていたんですが、だんだんプレイに目的が生まれてきたんですね(笑)。120種類集めよう、とか、3季節で終われないか？　とか突き詰めていったんです。

──そうした詰め将棋的な魅力にとりつかれていった、というわけですね？

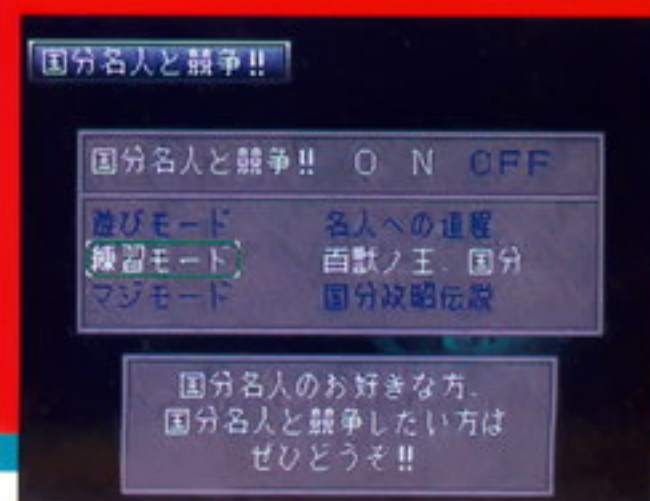
国分　もちろん、ハンティング─狩りの魅力も大きいですよ。強いヤツから追いかけられるときと、自分が目標とする動物をようやく見つけて、追いかけている瞬間ですね。このスリルはたまりません。とくに最初のプレイで、見たことのない動物が草原を動いていたときは嬉しかったなぁ。で、戦闘に入って、動物のグラフィックを見てビックリ。さらにそいつのムチャな強さに二度ビックリ、と（笑）。とくにパンダなんか、嬉しくて駆け寄ったら、あまりの凶暴さにボコボコにされましたよ（笑）。外見も、現実のパンダは愛らしさの象徴のような姿なのに、「リンダ」のパンダに会ってみたら、芋虫に手が生えたみたいな強烈な姿で。

──ところで「国分名人に挑戦」モードも入った「完全版」の手応えはいかがですか？

国分　ＰＳ版とは動物の配置が違うので、最初のプレイでは120種まで到達するのに２年半くらいはかかりましたね。そこでこの「完全版」では従来とは少し違うやり方で動物を集めてみました。たとえれば“釣り”みたいな方法でね。

名人インタビューはP.98へ続く→

完全版オリジナルモード「国分名人と競争!!」

国分名人と動物集めのスピードを競うモードが「完全版」に登場。ゲームスタート時にこのモードをONにすると、季節が変わるごとに、名人がその時点までに集めた動物数が表示される。120種の動物を集めてこそ名人ということで、このモードは「シナリオC・D」でのみ挑戦可。

ゲームスタート時にこのモードをONにする。3つの難易度があるので、自分の技量に合わせて選ぼう。

SPACE AGE

START

AGAIN

ILLUSTRATION／CANNABIS

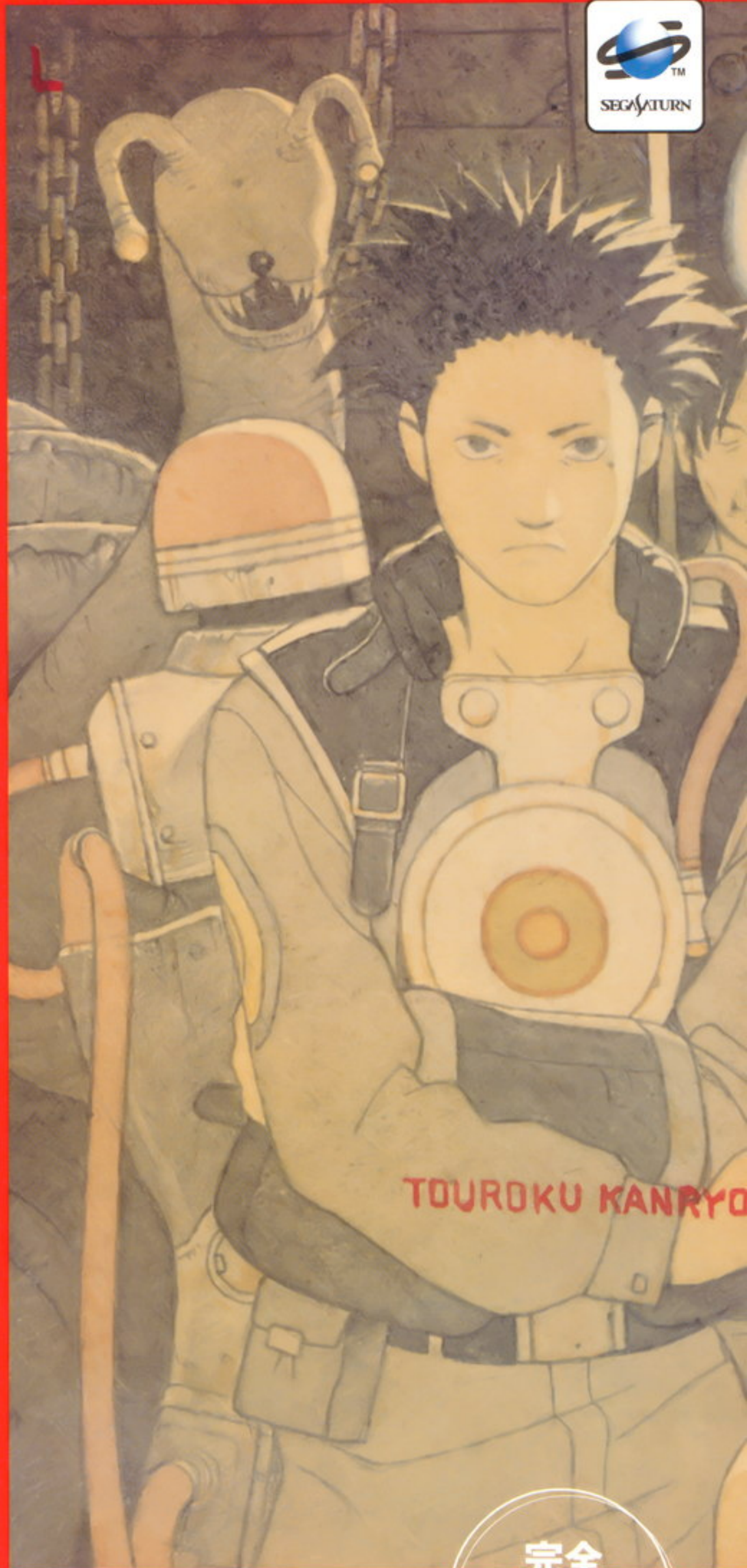
リンダキューブ

Linda³™

完全版

サイコスリラー＋ハンティングRPG

'98年6月18日発売予定
予価6,800円(税抜)
セガサターン専用ソフト

ゲームデザイン／桝田省治

研ぎ澄まされた記録ほど、それが生まれる過程は地味なものになりがちですよね

──「動物集め」に釣りですか？

国分　ええ。シュートサービスを使って、ケンやリンダを動物の出現しそうなポイントに落として、魚を誘うように、1歩ずつ「野営」しながら動くんです。

──でも、なぜ「野営」なのですか？

国分　時間を進ませないためです。野営をしてから、ちょっと移動して次の野営をする。その間の時間を極力短くしていくと「ゲーム内の時間は経過しない」んですよ。ポーズをかけたら、時間が止まりますよね。で、ポーズしてから次にポーズをかけるまでの間、一定時間を超えなければ時間のカウントは進まない。それと同じ原理ですね。こうやって動物のいるポイントにリンダたちを動かして、目的の動物を捕獲したら街に戻る。あとはこれの繰り返し。

──てっきり、名人は「効率よく動物を捕獲する遠征ルートを知っている」ものとばかり……。

国分　そういう発想のプレイヤーの方は多いのですが、フィールドをずるずる移動すること自体が効率悪いんですね。狙った動物を捕獲したらすぐ戻る。それを100回くらい繰り返すわけです。「完全版」の動物分布や獲りかたは、120種分すべて頭に入ってます。念のため言っておきますが、内部資料を見たわけではないですよ。

──ということは、ゲーム上で表示される季節（時間）は短いものであっても、実際に国分さんがプレイしている時間は、一般のプレイヤーより長いかもしれない？

国分　相当長いと思いますよ。最初の3季節だけでも18時間以上はかかってます。普通にやれば8時間くらいですよね。「早解き」で重要なのは、どこにいれば時間が経たないか、につきますね。街の出入りや野営の回数などは時間の流れに全然関係ないんですよ。とくに野営は寝ることになるので一日過ぎるのでは？ と誤解

国分政昭（こくぶ・まさあき）。PCエンジン版から「リンダ」の開発を手がけてきた（株）アルファ・システム。その企画部デザイン課に在籍する名人は、おもにグラフィックやマップ制作を担当している。

知って得する『捕獲』豆知識
サターン版から始める初心者ハンターへ

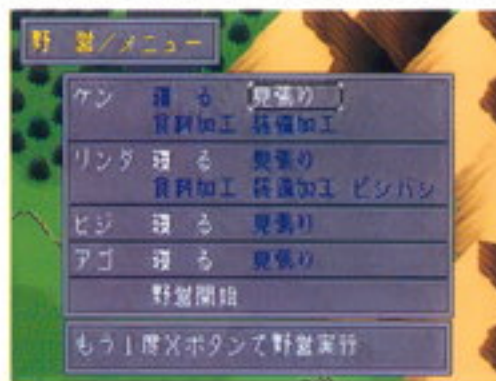
時間経過の法則を知る

ハンターの常識

このゲームには時間制限があるため、季節経過を見極めることが重要。季節が変わるタイミングは「一定時間（難易度2で約2分）経過後にフィールドにマップチェンジしたとき」。つまりダンジョンや街では季節は変わらない。

フィールドで思いっきり戦った後に、ダンジョンでいくら探索をしても再びフィールドに戻るまで季節は変わらない。ということは、ダンジョンから街へと「脱出」すれば時間経過はゼロ。

名人の技　野営を多用する

名人の移動手段はシュートサービス。落ちた場所から野営をして動物の出やすい地点へと動いて行く。つまり野営中に襲ってくる動物を狙うワケだ。ポイントは、一度野営をした後、1歩動いて次に野営するまでの時間を極端に短くすること。こうすれば時間がカウントされない。ただしボタンを押す速さなどは練習が必要かも？

野営を使って動物を「釣る」。これが名人流の捕獲術。

シュートサービスで移動時間をできるだけ減らそう。

レベル上げは時間の経過しない場所で

「リンダ」では動物にあたえるダメージが相手のHPをはるかに超えていると、動物の体が飛び散ってしまい、捕獲できなくなってしまう。とはいえ強い動物は数多くいるため、経験値稼ぎは必要だ。その際、ダンジョン内や街の中など、時間の経過しない場所で戦って、ケンやリンダを成長させるといい。

一度ダンジョンに入ったらしばらくは出られない。アイテム、装備は整えておくこと。後はガンガン戦えばOK！

名人の技　猟犬に頼る

時間が経過しない場所で戦うのはわかったが、スタート時のケンやリンダは弱すぎるのでは？　と心配する人もいるだろう。そこで活躍するのが猟犬だ。初めからできるだけレベルの高い猟犬を購入して、敵と戦わせる。ケンやリンダは生き残ることを考えるようにすればいいのだ。例えばオズポートの地下発電所にいる「ゾウモツ」はレベル12～13。犬が16～18レベルまで上がっていれば勝てるという算段だ。ただし、最初はとても勝てる相手ではないので、少しレベルの低い動物を狙ってレベルを上げておくことが必要。「ゾウモツ」に勝てるようになったら、「ハチ」「ナマズ」と徐々にレベルの高い敵を狙おう。これなら、名人が最初に街を出たときのケンとリンダがレベル30だったというのも納得できる。

街やダンジョンの中に住み着いている「ゾウモツ」。出現しやすいので、レベル上げをする対象としてはピッタリ。

を招きやすい。１つの目安をお教えしますと、ハーディア（ケンのホームタウン）から箱船までをダッシュでスムーズに移動できれば、この間、時間は経過しません。ですからフィールドでは、このぐらいの距離を野営やメニュー画面を開くなどしながら移動すればいいわけです。

——指がつりそうですね（笑）。

国分　体で覚えることですよ。できるだけ時間の止まった空間を動くこと。あと、時間の経たないところでのレベル上げも重要ですね。実際、最初に私が街からフィールドに出るとき、すでにリンダたちはレベル30ありましたからね。

——どうやってそこまで上げたんですか？

国分　街の中にいる動物と戦うんです。「ゾウモツ」とか「ナマズ」とか。でも最初はリンダたちのレベルでは勝てないので、初めからできるだけ強い猟犬を購入して、いくらかレベルを上げてから闘わせる。自分たちが生きていれば倒したことになりますからね。その要領で、少しずつ戦う相手を強くしていけばいいんです。

——街から一歩を踏み出す前に、やれることはすべてやる、と。名人ならではの発想ですね。

国分　どうでしょうか（笑）。「名人」と言われても、実際のプレイ内容は地味ですよね。店の利用１つにしても、法則性を探る、とか。

——お店に法則なんてあるんですか？

国分　ありますよ。例えば、動物商も品揃えがいいときと、あまり動物の種類がない時期があるんです。だから、どこかの街の店に入って「品揃えがいいな」と思ったら、時間が経たないうちにすべての街の動物商をまわる。これだけでも、けっこうな数の動物を入手できます。オークションでも、ある程度は自分がほしい動物を出すことができますよ。

——好きな動物を出せる？

国分　ええ。これはオークション会場の手前にある階段の上り下りの回数で変わるんですね。この法則はプログラムした人自身も、知らないんじゃないでしょうか（笑）。でも、１回上り下りした時、２回、３回……と試すと、たしかに法則性がある。理由はわかりませんがね。このように、今までプレイした人でも、今回紹介したようなところに目を向ければ、もっと「リンダ」の世界を楽しめるようになると思いますよ。

地道な利用法でトクをする店

ネオケニアにある街には、動物を扱う動物商をはじめ、ちょっと変わった店が多い。そのほとんどが動物を捕獲する手段として利用する場所となっている。その中のいくつかには有効な使い方があるので、その一部を紹介しよう。地道な作業が、店をうまく使うコツなのだ。

解体屋、宝クジのボーナスを狙う

動物の中から宝物を取り出してくれる解体屋。最初の２回は必ず素敵なモノが出てくるのだ。

同じようにオズポートで購入できる宝クジは最初の１回は必ず当選するようになっている。

名人の技

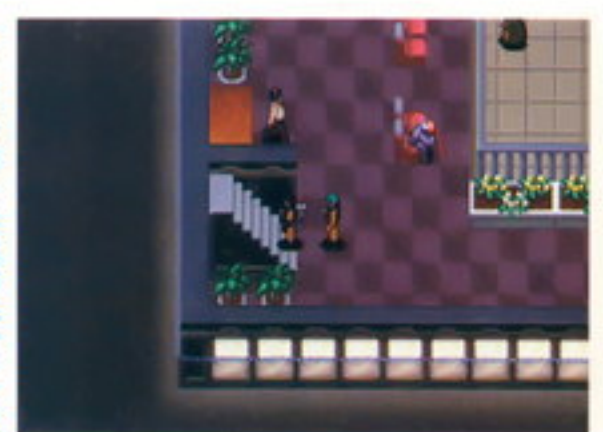
動物屋は品揃えをチェック

動物を購入できる動物商。ここの動物の品揃えは常に変動している。ゲームのスタート時には４種類並んでいる動物も、多いときで８種類ぐらい、少ないときでは２種類になる。常に店の品揃えをチェックして、多いときには他の店を一気に見てまわる。お目当ての動物がいることも。

店の品揃えが多いときは、時間が経たないうちに店をまわろう。

オークションの基本は階段の上り下り？

オークションに出る動物は訪れるたびに変わるため、狙った動物が出るとは限らない。しかし、この順番は決まっているため、順番を覚えてしまえば、欲しい動物をセリ落とすことが可能だ。「階段を上り下りする回数」で動物が変わるので、いろいろな回数で試してもらいたい。

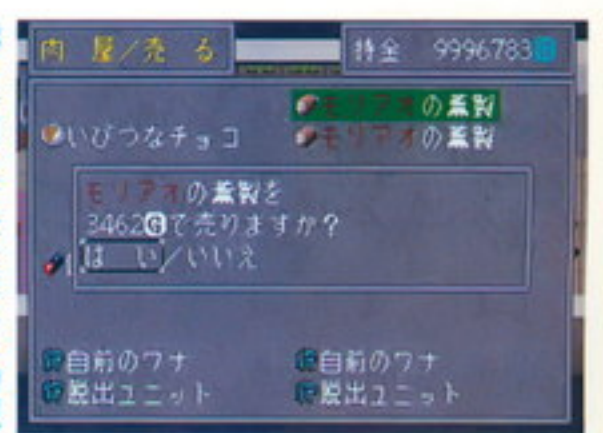
オークション会場の手前にある階段を上り下りしてみよう。

王者シリーズはどこに売るのか？

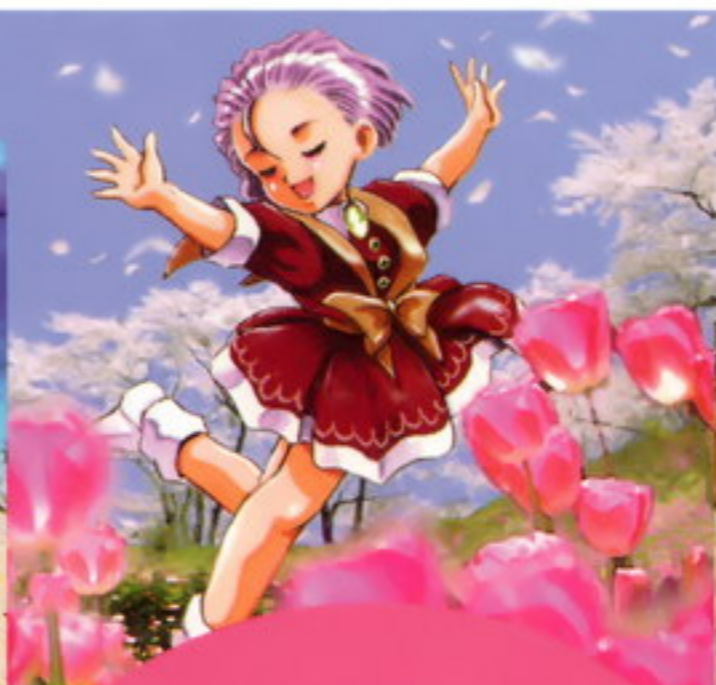
バトルパークの闘技場で勝つと手に入る「王者シリーズ」。この王者シリーズはアイテムとしては役に立たないため、売却したいところ。しかし、武器屋などでは引き取ってもらえない。実は、このアイテムが売れるのはバトルパーク内の小さなテントに住む「コレクター」のみなのだ。

男の価値はベルトの数で決まると言うほどのアイテムなのだが。

「モリアオ（♂）」を加工して売る

「モリアオ（♀）」はＡ級保護動物に指定されているため、なかなか捕獲できない。そのため、加工した肉などは高額で売ることができる。そこでラクに捕獲できる「モリアオ（♂）」を加工して売ってみよう。肉になってしまえば、性別は関係ないということで、同じように高額で売れるのだ。

他にも同じ方法で売れる動物がいるので探してみよう。

プリンセスメーカー
ゆめみる妖精
公式原画集

◆好評発売中
◆本体価格：2,200円
◆A4判／144ページ／オールカラー

赤井孝美氏の
イラストを中心に、
原画、ラフスケッチ、
女の子の顔グラフィック…等々、
ありったけの素材を
すべて見せます！
赤井氏書き下ろしの
イラストも必見！

行商 | 行商
1G | 13G | 13G | 10G
15G | 15G | 15G | 3G
5G
1年02月

商人 | 旅芸人
旅の僧侶 | 没落貴族
引退騎士 | 風来坊
父親の身分

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

葉山宏治の メンズの帝国

俺は葉山宏治だ。人は俺を"兄貴"と呼ぶ。このメンズの帝国は読者の皆さんの、悩み、思っていること、メッセージに俺が答えていくコーナーだ。ぜひ、ハガキを送ってくれ!!

『プロレス頭爆烈!! まじめに生きろ!!』

最近、ホント、日本人のモラル、マナーの悪さにはあきれる。まあ、最近というよりこういう国民性だったのかと思うと情けない。

俺は普段、東京へ行く時など、電車より車で行くことが多いのだが、日本人の運転マナーの悪さにはあきれる。タバコはポイポイ捨てるし、高速の合流での割り込みであいさつもなし。また、東京のド真ん中で路上駐車する高級車。ベンツやポルシェに乗っていてそれなりに社会的地位のある人間がそれでは、誰も彼らにはついていかない。彼らには社会の代表者たる自覚がないということだ。

はたまた、休日になると、観光地、行楽地では、ゴミを平気で捨てて帰る。親が、平気でゴミを捨てるから、それを見て育つ子供も、大きくなったらやっぱりゴミを捨てるだろう。俺は、海の近くの観光地に住んでいるので、休日は他県のナンバーの路上駐車や渋滞でウンザリだ。来るんじゃねえー!!

こういった公共の場で発言させていただいているので、俺は切に訴えたい。

◎休日にうわついて、他人に迷惑をかけてくれるな!!
◎運転マナーに気を付けてくれ!!
◎ゴミやタバコをポイポイ捨てるな!! 携帯灰皿を持ってくれ!!

俺は政治家じゃないしな、音楽で訴えたり、こういう風に訴えるしかないんだけどな。

せめて、この文を読んだ人は、今日からでも、ビッと、まじめに生きてくれ!!

☆今週のハガキ☆

Q はじめまして、僕は24歳です。某H社で働いています。それなりに、困らない程度には金もらってます。今のところ、辞めろとも言われてません。で、今考えていることは"死んだら負けや!"ということです。

イヤなこと、ヒドイこと、やりたくないこと、イジメなど、いろいろあるけど、いいこともあるのに死んじゃうのはもったいないよ! 自分はがんばってるとは言えないかもしれないけど前向きに考えてる。死ぬなんて絶対考えない。僕は小学生の時、イジメられたけど死ななかった。まだまだ明日があるのに何で死ぬのか? おかしいと思いませんか?

(大阪府、田中伸也さん)

A いきなりだね。重いテーマ、「死」だ。でもな、まじめな話は俺、大好きだから。

確かに最近、自殺のニュースが多いよな。でもこれ、今に始まったことじゃない。太古の昔から大勢いたんじゃないか? まあ、自殺ではなかったが、尾崎豊も俺と同年代の26歳という若さで、死に急ぐように逝ってしまった。最近では、X-JAPANのhide氏も死んでしまった。彼も俺と同年代で複雑な思いだ。

俺は、ハッキリ言って、こういった人生の極論ともいえることを、エラそうに悟ったようなことは言いたくないが、答えるといったからには答えなくてはいけない。俺も君と同じように「死にたい」と思ったことはない。だが、28〜30歳ぐらいの時、気の病と、すい臓とバセドー病との、トリプルで病気になった。その時、俺は落ち込んでいたせいもあるが「俺は30歳までは生きれないだろう」と、そう思っていた。

実際その頃は、自分にとっての苦しい時代を乗り越えた後だった。CDは売れているし、お金も儲かっていても、そういう自分を、取り巻く環境とは別の次元で、漠然と「死」という感覚は身近にあった。

だから時として、大成功を収めた人が突然死を選んでしまったりするのも、俺には理解(わか)る気がする。アメリカの若者が、成功するために一生懸命がんばって、とうとう社長にまで上りつめたが、全く満足感が得られず、むしろ虚無感に支配されて、生きがいをなくしたという話もよく聞く。成功イコール幸せ、というわけでもないのだ。

だから、万人、人それぞれ同じ考えを持つ人はいない。死ぬ理由も千差万別なのだ。

まあ、人間一人、死のうが、大きな世界の流れの中ではハッキリ言って微細な問題でしかない。これは余談だが、「自分の存在を必要とされない学校へは行きたくない」などというセリフをよく耳にする。キビしい意見かもしれないが、"そう簡単には人に必要とされる人間にはなれないぞ"必要とされることが、どれほどのことかよく考えてほしい。もっと自分の分をわきまえろ! 吹けば飛ぶような自分なら、少しずつ根をはっていく人生設計を立てることを考えろ。そういう意味でやはり君の言うとおり、人間は前向きに生きていくべきということを強く思う。

この前、ある人の本で読んだのだが、えてして、普段、明朗で悩みなどなさそうなヤツほど、コロッと自殺するらしい。

逆に、いつもゆううつそうに考え込んでいるヤツの方が、しぶとく世の中を渡り歩いて生き抜いていくという。

だから、何が良くて何が悪いなんて一概には言えないな。

ありとあらゆる難問をクリアしていくからこそ喜びがあり、涙がある。

まさに人生模様。苦あれば楽ありだ。

その楽しい時のために、どんなことでも乗り切ろう。そういうプラス思考の人なら、死んだりはしないだろうな。まあ、死ぬことが"負けること"かどうかは別にして、"人生の放棄"であることは間違いないだろう。

でも決して"絶対悪"ではない。それは人それぞれの選択なのだから。ただ、残された家族のことを考えないとイカン。人を悲しませるようなことは、やっぱりイカンのだ。

今回、俺なりの答えを書いてみたけれど、これもあくまで個人論、ホント人それぞれだ。

最後に、俺の人生の根源。プロレス頭の俺が尊敬するアントニオ猪木の引退式での、名セリフで締めさせていただきます。

この道を行けば、どうなるものか、
危ぶむなかれ、危ぶめば道はなし、
踏み出せば、その一歩が道となる、
迷わず行けよ、行けばわかるさ!!

う〜ん さすが!! 攻めの人生で生きましょう!!

ハガキのあて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部内
「メンズの帝国」係

【葉山宏治ホームページアドレス http://y7.net/u/aniki01.html】

月イチ掲載！全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1998年6月4日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.13の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「—」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「—」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.11の「データステーション」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	**8.9926**	**9.25**	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	**8.0477**	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	**5.4278**	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	**5.5231**	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	**5.1084**	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	**6.2862**	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	**5.3731**	—	ハンドル
8	9日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	**7.365**	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	**7.7572**	**7.0**	マルチ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	**6.1682**	**5.66**	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	**8.3962**	**7.33**	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	**7.6881**	**7.33**	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	**7.4892**	**6.66**	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイ Special	ジャレコ	6900	TAB	**7.3858**	**7.33**	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	**5.1742**	**5.0**	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	**8.7691**	**8.66**	アナログ
17	10日	麻雀厳流島	アスキー	6800	TAB	**5.258**	**5.33**	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	**5.0839**	**6.33**	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	**7.402**	**7.0**	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	**7.5406**	**6.33**	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	**8.5974**	**9.33**	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	**7.6538**	**6.33**	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	**7.12**	**6.33**	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	**6.9142**	**6.66**	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	**8.0916**	**6.0**	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	**7.8188**	**6.33**	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A･RPG	**7.1534**	**7.33**	
28	28日	蟬水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	**7.3424**	**5.33**	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	**8.2404**	**7.0**	
30	26日	スーパーリアル麻雀P V	セタ	8800	TAB	**8.6367**	**8.0**	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	**8.1412**	**7.0**	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	**6.5857**	**4.66**	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	**7.1176**	**6.33**	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	**6.8018**	**7.33**	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	**4.439**	**3.66**	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	KAZE	5800	PIN	**8.7583**	**8.33**	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	**7.4454**	**5.66**	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	**6.0438**	**6.0**	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	**6.2118**	**6.0**	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**2.9774**	**4.33**	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	**8.6587**	**8.0**	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	**3.1766**	**3.33**	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	**7.4439**	**7.0**	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	**4.0**	**6.0**	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	**3.8695**	**4.66**	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	**8.4848**	**7.0**	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	**7.7438**	**8.0**	②
48	28日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	**7.5502**	**6.0**	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	**6.1242**	**6.66**	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	**7.3236**	**7.0**	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	**5.6011**	**5.66**	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	**2.5555**	**4.0**	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	**8.0878**	**7.0**	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	**7.414**	**6.66**	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	**6.9799**	**5.66**	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	**7.0189**	**7.0**	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	**6.61**	**6.0**	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A･RPG	**6.5337**	**6.0**	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	**4.6486**	**5.66**	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	**6.5471**	**6.66**	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A･RPG	**9.0465**	**8.33**	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	**6.6956**	**6.66**	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	**6.1857**	**6.33**	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	**5.0454**	**5.33**	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	**6.2307**	**6.0**	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	**9.1109**	**8.66**	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	**8.1309**	**6.66**	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	**8.9994**	**8.33**	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	**8.4438**	**8.0**	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	**7.0**	**6.33**	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	**5.2631**	**5.33**	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	**8.7096**	**7.33**	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	**8.3283**	**7.0**	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	**8.408**	**6.66**	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	**7.3553**	**7.33**	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	**7.3762**	**7.0**	
77	29日	宝魔ハンターライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	**8.0909**	**6.0**	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	**7.2065**	**6.33**	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	**7.04**	**7.0**	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	**6.6708**	**6.66**	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	**6.3277**	**7.0**	X
82	29日	ウイングアームス～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	**6.6404**	**4.66**	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**4.7333**	**6.0**	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	**4.5277**	**5.33**	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	**7.6822**	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	**8.0194**	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	**6.129**	**6.0**	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	**8.3048**	**6.33**	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	**7.5891**	**7.0**	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	**7.24**	**6.0**	2、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	**6.9009**	**5.0**	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	**8.966**	**8.0**	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	**7.6394**	**7.0**	
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	**7.445**	**6.0**	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	**7.8402**	**6.33**	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	**4.3675**	**6.33**	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	**6.6428**	**5.0**	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	**3.6597**	—	
99	27日	「占都物語」その1	CRI	5800	ETC	**5.7142**	**5.0**	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**5.5789**	**5.33**	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	**7.9685**	**7.66**	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	**4.1428**	**3.33**	
103	10日	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	**8.1432**	**6.33**	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	**7.8114**	**7.33**	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	**8.0119**	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	**7.9549**	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	**7.4117**	**6.66**	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	**7.4642**	**7.0**	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	**6.1842**	**5.66**	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	**5.4375**	**5.66**	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	**6.8412**	**5.33**	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	**8.0993**	**8.0**	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	**7.4779**	**5.66**	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	**6.6363**	**7.0**	
115	22日	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	**4.1875**	**5.0**	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	**2.6956**	**4.33**	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	**8.9422**	**9.0**	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	**8.0867**	**7.0**	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	**6.4122**	**7.0**	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	**7.48**	**5.66**	
121	24日	シュトラール～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	**4.5555**	**5.33**	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	**9.2404**	**9.66**	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	**7.386**	**6.0**	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	**6.125**	**5.66**	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	**7.5869**	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	**7.574**	—	
127	8日	BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	**5.6666**	**6.33**	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	**3.5277**	**4.33**	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**4.8235**	**5.33**	
130	8日	日焼けの想い出＋姫くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	**7.48**	**6.0**	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	**7.2872**	**6.66**	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	**8.888**	**8.0**	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	**8.1652**	**7.66**	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルスコース～	ビック東海	5800	SPT	**8.6111**	**7.33**	マルチ
135	15日	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	**8.3069**	**6.66**	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	**7.7441**	**7.0**	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	**7.3734**	**5.66**	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	**6.3478**	**6.0**	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	**6.1027**	**6.0**	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	**2.6033**	**5.0**	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	**6.914**	**5.66**	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	**8.213**	**7.33**	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	**7.2271**	**7.66**	
145	22日	ゴジラ～列島震撼～	セガ	5800	SLG	**7.3057**	**7.0**	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	**6.44**	**6.0**	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	**4.3466**	**4.66**	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**6.475**	**6.0**	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	**8.8559**	**8.0**	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	**9.0782**	**9.33**	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	**8.2414**	**5.33**	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**2.5961**	**4.33**	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	**7.9898**	**7.66**	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	**4.3428**	**4.66**	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	**6.6708**	**6.0**	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	**6.7727**	**6.0**	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	**8.4246**	**8.33**	
158	26日	ガーディアンヒーローズ	セガ	5800	ACT	**8.5618**	**8.0**	マルチ
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	**7.6538**	**6.33**	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	セガ	1280	ACT	**8.0**	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	**7.4941**	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	**6.9444**	**7.0**	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	**6.4385**	**5.66**	マウス
164	2日	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	セガ	5800	ACT	**5.3866**	**6.0**	
165	9日	天地無用！魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	**7.054**	**5.0**	2、18推
166	9日	PDウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	**6.5757**	**6.0**	
167	16日	ROBO-PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	**7.093**	**6.33**	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	**5.0**	**6.0**	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	**5.0526**	**6.0**	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	**8.9528**	**9.0**	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	**8.6657**	**7.33**	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	**6.6382**	**6.33**	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	**7.7555**	**5.66**	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	**7.0705**	**6.33**	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	**4.9016**	**6.33**	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ 通信ケーブル同梱／ソフト単体	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	**6.5675**	**5.66**	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	**6.3604**	**6.66**	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	**7.5405**	**6.66**	
179	23日	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	HAMLET（博報堂）	5000	ETC	**5.9166**	**5.66**	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	**5.7692**	**5.33**	マウス
181	23日	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	**7.1343**	**7.33**	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	**8.0995**	**7.33**	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	**7.8554**	**7.66**	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	**6.8767**	**6.0**	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	**7.6326**	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	**7.3448**	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	**8.8269**	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	**7.3015**	**6.66**	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	**6.1052**	**6.0**	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	**4.8153**	**6.0**	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	**8.933**	**8.33**	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	5800	SHT	**9.1203**	**8.0**	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	**7.327**	**7.33**	X

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A·RPG	7.6193	6.66	
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	4.3018	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターII ムービー	カプコン	6800	ETC	4.5846	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.3437	5.0	
198	15日	ZORK I	翔泳社	5800	ADV	7.7575	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ/ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.931	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.6666	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	4.7291	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	6.5	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4864	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2213	9.66	
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	8.6647	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.8133	7.66	
207	22日	My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	6800	PUZ	7.3695	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.9473	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	4.6818	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.4375	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	MIZUKI	5800	ETC	2.6071	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.6174	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5699	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.4558	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.5043	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.5894	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.3255	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.52	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special (プレミアムパック/ソフト単品)	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.1687	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.2674	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	7.1279	6.33	
222	29日	HORROR TOUR (ホラーツアー)	オー・シー・シー	5800	ADV	4.7368	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	5.8947	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	3.9166	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス (X指定)	日本システム	6800	TAB	5.6296	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	7.1351	5.33	
227	29日	モータルコンバットII完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	5.9139	6.33	X
228	29日	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	6.0625	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.7179	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドアール	CRI	5800	ETC	8.1019	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	6.8888	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.4688	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1234	—	マルチ
235	5日	鉄球 ～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.7647	6.0	
236	19日	3×3 EYES ～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	8.1751	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	7.75	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.4274	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	4.65	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.6604	7.66	X
241	26日	THOR ～精霊王紀伝～	セガ	5800	A·RPG	8.5357	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	3.8888	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.3125	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3615	7.0	マウス
245	26日	首領蜂 (ドンパチ)	アトラス	5800	SHT	7.0718	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.3603	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ	7800	TAB	9.297	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	BMGビクター/翔泳社	5300	TAB	4.0	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	4.5	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	2.9583	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	4.1428	4.33	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	TAB	8.4518	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.1	—	
254	17日	機動遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.7767	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PVI	セタ	8800	TAB	8.0387	7.33	X
256	24日	FEDA·リメイク! ～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8324	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法!3	サミー工業	6800	TAB	7.1764	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8703	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.6428	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	6.2	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.0577	6.0	
262	31日	ウィザードリィVI&VII コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.4909	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	2.4426	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1136	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスII	タイトー	5800	SHT	6.6916	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION (ハイパーリヴァーシオン)	テクノソフト	5800	SHT	5.9166	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.2307	7.33	
269	14日	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	7.0	7.0	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは?～	イマジニア	6800	ADV	5.5135	4.33	18推
271	14日	痛快!スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	3.6551	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.862	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	8.0141	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	2.5757	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.6216	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―	SNK	6800	ACT	5.9441	6.0	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	7.873	7.0	18推
278	28日	井出洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.0583	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	5.5531	—	
280	28日	必殺!	バンダイビジュアル	5800	ACT	3.6867	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター/POW	5800	ETC	2.8378	6.0	
282	28日	大牌砦 (DAITORIDE)	メトロ	5800	PUZ	7.0555	6.66	
283	28日	課兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア (アローマ)	5800	TAB	6.3529	6.0	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS (ナイツ) 〈セガマルチコントローラー同梱/ソフト単品〉	セガ	7800/5800	ACT	9.209	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	7.1486	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	4.6971	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.3841	7.66	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003, inc	5800	SLG	6.4927	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	5.8333	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.0212	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	6.2857	5.0	
292	12日	WIPEOUT (ワイプアウト)	ソフトバンク	5800	RAC	8.3495	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.3251	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1119	7.33	マルチ
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	7.2592	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー〈ミッションスティック同梱/ソフト単品〉	セガ	6800/3800	SHT	8.5265	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～〈デラックス版/スペシャル版〉	コナミ	6800/9800	SLG	8.445	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	3.6	5.0	18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	8.2941	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.0832	8.66	
301	26日	時空探偵DD ～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	5.1186	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.4776	5.0	
303	26日	プラドルDISC Vol.1 木下優	Sada Soft	3000	ETC	6.9375	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	5.8333	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	6.2	5.0	
306	2日	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	7.125	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.6091	6.33	18推

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	6.5	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア(エコール)	5800	SHT	2.2226	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.4444	8.0	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.66	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子(サンソフト)	6500	RPG	7.5441	5.0	
314	9日	新型くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	6.8421	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH#1 (ナイトゥルース) Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	5.5121	5.33	18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.423	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	5.0769	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.2067	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム96	BMGビクター	4800	SPT	7.48	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol. 1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol. 2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	4.9032	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック96	ナグザット	6800	SLG	3.625	6.0	
324	23日	競才—競馬データSTABLE—	ナグザット	8800	ETC	3.64	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	4.8666	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6363	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.3636	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	5.4583	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	8.84	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	3.3571	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.3333	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	3.0909	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	8.2	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	7.9279	7.0	
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.1428	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	5.7619	5.33	ムービーカード
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	2.3809	3.0	
340	6日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	8.1826	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域(スティールダム)<通信ケーブル同梱/ソフト単品>	テクノソフト	6800/5800	SHT	8.098	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	7.2105	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	7.1282	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.2842	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	8.9441	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.8074	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.3865	7.0	
348	20日	Destruction Derby(デストラクションダービー)	ソフトバンク	5800	RAC	6.6538	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	7.9578	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦(ソフト単品／特別限定版)	セガ	6800/8800	ADV	9.3735	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーII	セガ	3800	SHT	8.7435	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	9.1083	—	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.1864	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ!サッカーキッズ(入門編)	富士通パレックス	4800	ETC	2.8	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	7.1428	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	7.5789	5.66	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.7591	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	7.6557	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	7.36	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.533	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.6923	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	6.3541	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	4.2	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.6032	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.9924	6.33	
370	4日	GAME-WARE VOL. 3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.6627	—	
371	4日	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	5.0	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	5.9	4.66	
373	4日	麻雀大会II Special	光栄	6800	TAB	7.8636	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめDE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	7.7777	6.66	
376	10日	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	2.7297	—	
377	18日	きゃんきゃんぷらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲームアーツ	6800	TAB	8.5056	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	7.1538	5.33	マウス
379	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	7.0645	6.0	
380	18日	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.6403	7.0	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	7.2142	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	2.4054	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.4963	7.33	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.5504	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	9.0043	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	8.3181	5.66	
		96年11月発売のソフト						
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.6285	8.0	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.2171	7.33	
389	1日	バッブブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	8.4105	6.0	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	8.1449	6.0	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣<ソフト単体／RAM同梱>	SNK	5800/8800	格闘ACT	7.8082	7.0	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	5.7142	—	ムービー、限定販売
394	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S・RPG	7.516	6.33	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	8.1363	7.0	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	9.2214	6.66	
398	15日	風水先生	HAMLET(博報堂)	5800	SLG	7.0689	6.33	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	7.5416	6.66	
400	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	2.3611	6.33	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版<限定品>	セガ	—	ACT	8.9067	—	マルコン
404	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	8.2727	6.33	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.8044	7.66	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	4.4	5.0	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	8.7196	8.66	銃
408	22日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.6428	6.33	
409	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	2.663	3.66	
410	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	6.8636	6.66	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	6.7333	6.0	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	8.9038	8.33	
413	29日	対局将棋 極II	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	8.2142	7.33	
414	29日	太閤立志伝II	光栄	7800	SLG	8.3048	6.66	
415	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	7.7756	6.66	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	8.8431	8.33	ツイン
417	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.5916	7.66	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	3.4857	5.66	
419	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	7.3125	7.33	
421	29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
		96年12月発売のソフト						
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
427	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	**8.4008**	**7.33**	ツイン
428	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	**7.4782**	**5.66**	
429	6日	サンダーフォース ゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	**8.7486**	**6.0**	
430	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	**8.1845**	**7.33**	
431	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	**7.0246**	**6.33**	
432	6日	世界の車窓から［1］スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	富士通	4800	ETC	**8.5454**	—	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	**7.75**	**7.0**	
434	6日	マジックカーペット＜通常版／マルコン同梱版＞	EAV	5800/7800	SHT	**5.6666**	**7.0**	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	**8.3804**	**9.66**	④
436	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール＜サンキューパック＞	キッド	3900	ADV	—	—	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス〜forever with me〜	コナミ	4800	SHT	**8.3846**	**8.0**	
438	13日	出世麻雀　大接待	キングレコード	5800	TAB	—	**5.66**	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	**5.9393**	**4.33**	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	**8.113**	**6.0**	
441	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	—	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	**8.8769**	**7.66**	
443	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800	ADV	**8.4074**	**6.0**	マウス
444	13日	パンツァードラグーンⅠ＆Ⅱ	セガ	5800	SHT	—	—	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	**5.3684**	**5.66**	
446	13日	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜＜通常版／限定版＞	イマジニア	5800/8800	SLG	**8.3563**	**6.33**	
447	20日	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	**6.8965**	**6.33**	
448	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	**7.5476**	**7.0**	
449	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	**4.7409**	**7.0**	
450	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	**6.8571**	**6.0**	
451	20日	m〜君を伝えて〜	ネクサスインターラクト	5800	SLG	**6.5531**	**5.33**	
452	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	**8.9011**	**7.0**	18推、②
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	**8.4667**	**7.0**	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	**6.25**	**6.66**	
455	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	**7.4766**	**5.33**	
456	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	**6.8518**	**4.66**	
457	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	**7.1612**	**7.0**	ハンドル、マルコン
458	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	**7.9565**	**5.0**	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	**7.0769**	**5.66**	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	**6.75**	**5.66**	
461	21日	FIGHTERS MEGAMIX	セガ	5800	格闘ACT	**8.8705**	**9.33**	
462	24日	サターンボンバーマン パーティーパック	ハドソン	9980	ACT	—	—	
463	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	**7.2769**	—	通販専用
464	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	**7.2569**	**5.0**	
465	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	**3.2857**	**6.33**	
466	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	**6.125**	**5.66**	18推
467	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	**6.2553**	**6.0**	銃
468	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	**8.7608**	**7.33**	
469	27日	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	**7.1707**	**6.66**	マルチ
470	27日	タクラマカン〜敦煌傳奇〜	バトラ	6800	PUZ	**5.6923**		マウス
471	27日	だいな♡ あいらん 予告編	ゲーム アーツ	2300	ETC	**8.7741**	—	
472	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	**6.3617**	**6.66**	
473	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S・RPG	**8.4972**	**8.0**	
474	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	**9.1749**	**7.33**	マルチ
475	27日	ブラドルDISC データ編 レースクイーンF	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
476	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95〈ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック〉	SNK	5800/7800/8800	格闘ACT	**8.7385**	**9.0**	RAM
477	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	**9.2689**	—	モデム専用
		97年1月発売のソフト						
478	10日	スポット ゴーストゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	**5.33**	
479	10日	DIGITAL DANCE MIX 〜安室奈美恵	セガ	2800	ETC	**8.0597**	—	コンビニ再売
480	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	**6.6666**	**5.66**	
481	10日	ロードランナーエクストラ	バトラ	4800	APUZ	**6.2**	**6.0**	
482	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	**8.4564**	**7.66**	②
483	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	**8.0172**	**7.33**	
484	17日	タイムギャル＆忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	**5.625**	**6.33**	
485	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	**6.8823**	**5.0**	③
486	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	**5.0526**	**6.33**	
487	17日	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	**7.2857**	**5.33**	
488	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	**8.0645**	**6.0**	
489	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	**7.6428**	**8.0**	
490	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	**9.4611**	**8.33**	18推、④
491	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	**7.5384**	**6.33**	マルチ
492	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	**8.0671**	**7.66**	
493	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	**8.6053**	**8.33**	ハンドル、マルコン
494	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A・ADV	**8.9386**	**6.66**	
495	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
496	29日	ブラドルDISC 特別編 レースクイーンG	Sada Soft	3800	ETC	**7.42**	**7.0**	
497	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	**6.5789**	**6.0**	
498	31日	3Dベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン/クリスタル・ダイナミクス	5800	SPT	—	—	
499	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	**7.3043**	—	
500	31日	BUG TOO!! もっともっとジャンプしてふんづけちゃってぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	**6.1764**	**6.0**	
501	31日	Fightig Illusion 〜K-1 GRANDPRIX〜翔	エクシング	5800	格闘ACT	**7.8**	**7.0**	
		97年2月発売ソフト						
502	7日	NHLパワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	5800	SPT	**7.6923**	—	
503	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	**7.8823**	**6.66**	銃
504	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	**4.9166**	**5.33**	
505	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	**9.3571**	**8.33**	
506	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	**5.9729**	**5.0**	
507	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	**6.9375**	**5.66**	18推
508	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A・SHT	**7.6444**	**7.33**	
509	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	**8.4838**	**7.33**	
510	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	**7.9288**	—	
511	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	セガ	2800	ADV	**8.221**	—	
512	14日	だいな♡ あいらん	ゲーム アーツ	6800	ADV	**9.2266**	**7.66**	
513	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	**6.923**	—	
514	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	**7.0714**	**6.33**	
515	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	**8.2211**	**6.33**	
516	14日	ROOM MATE〜井上涼子〜	データム・ポリスター	5800	ETC	**8.0571**	**5.0**	
517	21日	ZAP!SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	**8.0526**	**6.66**	
518	21日	三國志バリューセット	光栄	12800	SLG	**8.1266**	—	
519	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	—	**7.0**	
520	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	**9.1609**	**8.33**	
521	21日	信長の野望バリューセット	光栄	11800	SLG	—		
522	21日	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**4.33**	
523	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**6.66**	マルチ
524	28日	キューブバトラー〜デバッガー翔編〜	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	**4.2068**	**5.0**	
525	28日	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ビック東海	5800	格闘ACT	**4.1**	—	
526	28日	首都高バトル97	イマジニア	5800	RAC	**7.5**	**6.66**	
527	28日	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン	5800	SPT	**4.8181**	**5.0**	マルチ
528	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	セガ	4800	PUZ&ACT	**7.25**	**5.66**	
529	28日	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	5800	A・PUZ	**8.992**	**6.0**	
530	28日	天地無用！ 連鎖必要	パイオニアLDC	6800	PUZ	**8.7833**	—	
531	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	翔泳社	6200	RPG	**7.8947**	**5.66**	
532	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800	TAB	**8.0724**	**6.66**	
533	28日	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	T&Eソフト	6800	SLG	**8.9375**	**7.66**	マルチ
		97年3月発売ソフト						
534	7日	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	—	—	④、18推
535	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ	4800	SHT	**8.7541**	**7.0**	ツイン
536	7日	GAME-WARE VOL.4	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	**7.8048**	—	
537	7日	新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression	セガ	6800	ADV	**8.683**	**7.66**	
538	7日	PLANET JOKER	ナグザット	5800	SHT	**2.7372**	**4.33**	マウス、マルコン
539	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	5800	SHT	**6.7812**	**4.66**	銃、マウス、マルコン
540	14日	アドヴァンストV.G.＜通常版／ジグソーパズル込み初回限定版＞	TGL	7800	格闘ACT	**5.8333**	**5.66**	
541	14日	Jリーグ ビクトリーゴール'97	セガ	5800	SPT	**8.3503**	**8.33**	マルチ

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
542	14日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980	ETC	—	—	ムービー
543	14日	マンクスTT ースーパーバイクー	セガ	5800	RAC	**7.3658**	**7.33**	ハンドル、マルコン
544	14日	優駿クラシックロード	ビクター/ビクターソフト	5800	SLG	**8.0833**	**7.33**	
545	14日	WORMS	アイマックス	5800	SLG	**7.4444**	**6.33**	
546	15日	実戦パチスロ必勝法!4	サミー工業	5800	TAB	—	**5.33**	
547	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	6800	SLG	**9.3729**	**8.33**	
548	20日	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	ヒューマン	5800	SLG	**7.0296**	**6.66**	
549	20日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	5800	ADV	**2.358**	**4.0**	
550	27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	2800	ETC	**7.7419**	—	
551	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	エクシング	5800	A・SHT	**6.7894**	**5.66**	
552	28日	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	メディアワークス	5800	RPG	**7.2916**	**5.0**	
553	28日	SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	光栄	8800	ADV	—	—	
554	28日	サイバーボッツ〜フルメタルマッドネス〜<通常版/限定版>	カプコン	5800/7800	格闘ACT	**8.69**	**8.66**	RAM
555	28日	三國志孔明伝	光栄	7800	SLG+RPG	**8.4259**	**7.0**	
556	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	サミー工業	5800	ETC	—	**5.66**	
557	28日	卒業 クロスワールド	小学館プロダクション	5800	ADV	**6.8055**	**6.0**	
558	28日	大航海時代Ⅱ	光栄	6800	SLG+RPG	**8.6063**	**7.33**	
559	28日	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800	RPG	**8.802**	**5.66**	
560	28日	花組対戦コラムス	セガ	5800	PUZ	**9.0388**	**7.33**	
561	28日	パズルボブル3	タイトー	5800	PUZ	**8.3521**	**6.66**	
562	28日	ファーランドストーリー〜破亡の舞〜	TGL	6800	S・RPG	**6.0888**	**5.66**	
563	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ	5800	SPT	**8.6941**	**8.33**	
564	28日	幻のブラックバス	メイクソフトウェア	5800	SPT	—	—	
565	28日	モンスタースライダー	ダットジャパン	5800	PUZ	**8.4**	**5.66**	
97年4月発売ソフト								
566	4日	actua GOLF	ナグザット	5800	SPT	**6.1818**	**6.33**	
567	4日	アンジェリーク Special 2 <通常版/プレミアムBOX>	光栄	7800/9800	SLG	**9.0365**	**7.66**	
568	4日	ウィザーディス2 〜惑星強襲オヴァン・レイ〜	グラムス	6800	SLG+RPG	**8.7644**	**7.33**	
569	4日	ゲーム日本史〜革命児 織田信長〜	光栄	6800	EDU	—	—	
570	4日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ティー イー エヌ研究所	5800	ETC	**3.1304**	**5.33**	SANKYO FF対応
571	4日	神凰拳	ザウルス	5800	格闘ACT	**6.9583**	**6.0**	
572	4日	新海底軍艦	アスキー	6800	SLG	**5.5333**	**5.0**	
573	4日	ダークハンター〜上 異次元学園〜	光栄	6800	EDU	—	—	
574	4日	パズルボブル2X+スペースインベーダー	タイトー	5800	PUZ&SHT	—	—	
575	4日	ボイスアイドルマニアックス〜プールバーストーリー〜	データイースト	6800	TAB	**3.2857**	**5.0**	②
576	4日	メタルスラッグ<通常版/拡張RAM同梱版>	SNK	5800/7800	A・SHT	**8.7251**	**8.33**	RAM
577	11日	新テーマパーク	EAV	5800	SLG	**7.5495**	**7.0**	
578	11日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	NEC インターチャネル	2980	ETC	**8.5194**	—	
579	18日	逆鱗弾	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**6.037**	**4.33**	
580	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	ダイキ	6800	麻雀	**6.6842**	**6.66**	
581	18日	峠KING THE SPIRITS 2	アトラス	5800	RAC	**7.4189**	**5.66**	ハンドル、マルコン
582	18日	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	正道会館/ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
583	25日	エルフを狩るモノたち	アルトロン	7800	ADV	**4.0394**	**5.66**	
584	25日	下級生	エルフ	7800	恋愛	**9.3129**	—	18推、③
585	25日	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ	6800	ACT	**6.4945**	**4.66**	
586	25日	キャスパー	インタープレイ/EAV	5800	ACT	—	**5.33**	
587	25日	コマンド&コンカー	セガ	6800	SLG	**8.4722**	**7.33**	②
588	25日	ザ・クロウ	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	**4.33**	
589	25日	シーバス・フィッシング2	ビクター/ビクターソフト	5800	SLG	**8.5967**	**8.0**	
590	25日	スカイターゲット	セガ	5800	SHT	**6.7823**	**4.66**	アナログ、マルコン
591	25日	テジグ TIN TOY	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	**7.0**	
592	25日	テジグ アクアワールド	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	**7.2307**	**5.33**	
593	25日	DX人生ゲーム(セガサターンコレクション)	タカラ	2800	TAB	—	—	マルチ
594	25日	東京SHADOW	タイトー	8800	MOV	—	**6.66**	
595	25日	ドラゴンフォース(セガサターンコレクション)	セガ	2800	S・RPG	—	—	
596	25日	バーチャファイター2(セガサターンコレクション)	セガ	2800	格闘ACT	—	—	
597	25日	ばくばくアニマル(セガサターンコレクション)	セガ	2800	PUZ	—	—	
598	25日	ファンタステップ	ジャレコ	5800	ADV	**8.1578**	**6.66**	マウス
599	25日	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**8.0526**	**6.66**	
600	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	SADA SOFT	3800	ETC	**6.5161**	—	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
601	25日	マジカルホッパーズ	バンダイ	6800	ACT	**7.0909**	**7.66**	
602	25日	レイヤーセクション(セガサターンコレクション)	タイトー	2800	SHT	—	—	
97年5月発売ソフト								
603	2日	機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」?〜	セガ	5800	ADV	**7.3933**	**6.66**	
604	2日	Civilization 新世界七大文明	アスミック	5800	SLG	**8.159**	**6.66**	
605	2日	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)	ヴァージンインタラクティブ	7800	ADV	**8.6545**	**7.66**	18推、③
606	2日	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス	5800	ACT	**8.3728**	**6.33**	
607	2日	DEKA4駆〜TOUGH THE TRUCK〜	ヒューマン	5800	RAC	**6.5**	**5.33**	
608	2日	ファンキーヘッドボクサーズ+(プラス)	吉本興業	5800	SPT	—	**5.0**	
609	9日	フリートークスタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり〜	メディアエンターテイメント	5800	ADV	**7.92**	**6.0**	
610	16日	GROOVE ON FIGHT <通常版/拡張RAM同梱版>	アトラス	5800/7800	対戦格闘	**8.5925**	—	RAM
611	23日	キューブバトラー〜アンナ未来編〜	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	**2.6484**	**4.33**	
612	23日	BLAM! マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**7.9171**	—	
613	23日	龍的五千年	イマジニア	6800	ADV	**3.4166**	**4.66**	
614	23日	WARA! WARS 激闘!大軍団バトル	翔泳社	5800	SLG	—	**4.0**	
615	30日	エーベルージュ	タカラ	6800	SLG	**7.5688**	**6.0**	②
616	30日	SKULL FANG 〜空牙外伝〜	データイースト	5800	SHT	**5.8148**	**5.66**	
617	30日	Jリーグ GO GO ゴール!	テクモ	5800	SPT	**5.74**	**5.33**	マルチ、マルコン
618	30日	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	セガ	5800	ACT	**7.7826**	**6.66**	マルチ
619	30日	ダークハンター 〜下 妖魔の森〜	光栄	6800	EDU	—	—	
620	30日	ダービーアナリスト	メディアエンターテイメント	6800	ETC	—	—	
621	30日	D-XHIRD	タカラ	5800	格闘ACT	**6.0945**	**4.66**	
622	30日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	ナグザット	5800	TAB	**7.0769**	**6.66**	
623	30日	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	6800	SPT	—	**5.66**	
97年6月発売ソフト								
624	6日	インパクトレーシング	ココナッツジャパン	6800	RAC	—	**5.0**	
625	6日	ゲーム天国<通常版/極楽パック>	ジャレコ	5800/7800	SHT	**9.1997**	**8.0**	
626	6日	サイバードール 復刻版	アイマックス	3900	RPG	—	—	
627	6日	超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜	バンダイビジュアル	6800	SHT	**8.561**	**7.66**	②
628	13日	ウエルカムハウス	イマジニア	6800	ADV	**6.2608**	**6.0**	
629	13日	太平洋の嵐 疾風の艦艇<通常版/初回プレミアムボックス>	イマジニア	5800/7800	SLG	**8.5789**	**7.66**	
630	19日	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	5800	SHT	**8.8924**	**7.66**	
631	20日	AMOK	光栄	5800	SHT	**8.238**	**6.0**	
632	20日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN(セガサターンコレクション)	サンソフト	2800	ETC	—	—	
633	20日	サクラ大戦 限定復刻版	セガ	8800	ADV	—	—	②、マウス
634	20日	サターンボンバーマン(セガサターンコレクション)	ハドソン	2800	ACT	—		マルチ
635	20日	真・女神転生デビルサマナー(セガサターンコレクション)	アトラス	2800	RPG	—	—	
636	20日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(セガサターンコレクション)	セガ	2800	RAC	—	—	ハンドル、マルコン、[illegible]
637	20日	ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR	メディアリング	6800	RAC+RPG	**7.5636**	**6.66**	
638	20日	ソニック ジャム	セガ	4800	ACT	**8.9151**	**8.33**	
639	20日	Dの食卓(セガサターンコレクション)	アクレイムジャパン	2800	MOV	—	—	②
640	20日	デカスリート(セガサターンコレクション)	セガ	2800	SPT	—	—	マルチ
641	20日	デジタルアンジュ〜電脳天使SS〜	徳間書店インターメディア	5800	ADV	**7.147**	**6.0**	
642	20日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説(セガサターンコレクション)	バンダイ	2800	ACT	—	—	
643	20日	NiGHTS(セガサターンコレクション)	セガ	2800	ACT	—	—	マルコン
644	20日	PGA TOUR'97	EAV	5800	SPT	—	**5.66**	
645	20日	プリンセスメーカー2(セガサターンコレクション)	マイクロキャビン	2800	育成SLG	—	—	
646	20日	ぷよぷよ通(セガサターンコレクション)	コンパイル	2800	PUZ	—	—	
647	20日	プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
648	20日	マジカルドロップⅡ〜とれたて増刊号!〜	データイースト	5800	PUZ	**9.0838**	**8.0**	
649	20日	マリカ〜真実の世界〜	ビクター・ビクターソフト	5800	RPG	**8.9818**	**6.0**	
650	20日	わくわく7<通常版/拡張RAM同梱版>	サンソフト	5800/7800	対戦格闘	**7.4054**	**6.0**	RAM
651	27日	WILLY WOMBAT	ハドソン	5800	ACT	**7.4827**	**6.0**	
652	27日	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	5800	QIZ	**9.1383**	**7.66**	
653	27日	クライムウェーブ	ヴァージンインタラクティブ	6800	RAC+SHT	**5.8**	**5.33**	
654	27日	クレイジーイワン	ソフトバンク	5800	SHT	—	**6.0**	
655	27日	GAME-WARE VOL.5	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	**6.7972**	—	
656	27日	紫炎龍	童	5800	SHT	**8.4098**	**6.0**	
657	27日	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	6800	RPG	**7.3178**	**6.33**	
658	27日	政界立志伝〜よい国・よい政治〜	ビング	5800	SLG	**6.3333**	**5.0**	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
659	27日	大戦略-STRONG STYLE-	OZクラブ	6800	SLG	***4.05***	***6.66***	
660	27日	提督の決断Ⅲ	光栄	9800	SLG	***8.3863***	***6.66***	
661	27日	トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～	ナグザット	5800	SPT	—	***6.66***	
662	27日	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	5800	SLG	***8.6111***	***7.66***	③
663	27日	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	Sada Soft	3000	ETC	***7.85***	—	
664	27日	BREAK POINT	パック・イン・ソフト	6800	SPT	***5.0***	***4.33***	
665	27日	mr.BONES	セガ	5800	ACT	***8.343***	***7.0***	②、コンビニ販売
666	27日	ムーンクレイドル	パック・イン・ソフト	6800	ADV	***6.6428***	***6.66***	③
667	27日	羅媚斗（RABBIT）	EAV	5800	対戦格闘	***7.92***	***5.0***	
668	27日	ワールド・エボリューション・サッカー	アスミック	5800	SPT	—	***4.66***	
		97年7月発売ソフト						
669	4日	だいすき♡	ギャガ・コミュニケーションズ	6800	ADV	***6.4375***	***5.66***	
670	4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト＜通常版／拡張RAM同梱版＞	セガ	5800	格闘ACT	***8.1111***	—	RAM
671	4日	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	角川書店	6800	RPG	***9.3018***	—	ムービーカード必須
672	10日	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	コナミ	4800	ADV	***8.8631***	***6.66***	マウス
673	11日	アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	***7.5454***	—	18推
674	11日	ＡＩ囲碁サターン版	アスキーサムシンググッド	6800	TAB	***6.7083***	—	
675	11日	NHL97	EAV	5800	SPT	***7.4666***	***6.33***	
676	11日	サンダーフォースV＜通常版／スペシャルパック＞	テクノソフト	6800／7800	SHT	***9.5049***	***8.0***	
677	11日	同級生2	NECインターチャネル	7900	SLG	***8.9391***	***6.33***	②、マウス、18推
678	11日	ドゥーム	ソフトバンク	5800	A・SHT	***7.0476***	***5.66***	
679	11日	BLUK SLASH	ハドソン	5800	3D・SHT	***8.9546***	***8.0***	
680	18日	Cat the Ripper-13人目の探偵士-	トンキンハウス	5800	ADV	***5.47***	***4.0***	
681	18日	サイドポケット3	データイースト	5800	TAB	***6.8888***	***6.0***	
682	18日	悠久幻想曲	メディアワークス	5800	育成RPG	***9.1295***	***7.0***	
683	18日	リアルサウンド～風のリグレット～	WARP	6400	ADV	***8.9826***	***7.0***	④
684	24日	DX人生ゲームⅡ	タカラ	5800	TAB	***8.5051***	***7.66***	マルチ
685	24日	冒険活劇モノモノ	翔泳社	5800	RPG	***8.12***	***6.33***	
686	25日	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパン	6800	SLG	***6.75***	***4.66***	
687	25日	怪盗セイント・テール	トミー	6800	ADV	***8.119***	***5.33***	
688	25日	スレイヤーズ ろいやる	角川書店／ESP	6300	3D・RPG	***8.029***	***6.33***	
689	25日	NIGHTRUTH #03"二つだけの真実"	レイ・アップ	5800	デジコミ	***7.7857***	***5.0***	
690	25日	バーチャコップ2限定バーチャガンセット	セガ	6800	SHT	—	—	銃、マウス
691	25日	バイオ ハザード	カプコン	4800	ETC	***8.7396***	***8.0***	
692	25日	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	6800	ADV	—	***5.0***	②
693	31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	メディアクエスト	5800	S・RAC	***7.5***	***6.33***	
		97年8月発売ソフト						
694	1日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2 サンキューソフト	キッド	3900	ADV	—	—	②、18推
695	1日	激突甲子園	魔法	5800	SPT＆ACT	***6.3921***	***4.66***	
696	1日	GO Ⅲ Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	—	***6.33***	
697	1日	ラストブロンクス	セガ	6800	対戦格闘	***8.0635***	***7.33***	
698	1日	ラングリッサーⅣ＜レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ＞	メサイヤ	5800／6800	SLG	***9.0145***	***8.33***	
699	1日	ロックマンX4＜通常版／スペシャルリミテッドパック＞	カプコン	5800/6800	ACT	***8.1982***	***7.0***	
700	7日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	5800	PUZ	***7.5522***	***6.66***	
701	7日	南方珀堂登場	アトラス	5800	ADV	***7.9444***	***7.66***	②
702	8日	黒の断章	OZクラブ	6300	ADV	***8.4744***	***7.33***	18推
703	8日	古伝降霊術　百物語	ハドソン	5800	ETC	***8.5641***	***7.33***	
704	8日	テラクレスタ3D	日本物産	5800	SHT	***2.303***	***4.0***	初回版音楽CDつき
705	8日	天下制覇	イマジニア	6800	SLG	***3.8***	***5.33***	
706	8日	ファンタズム	アウトリガー工房	9800	ADV	***6.6875***	***6.33***	⑧、18推
707	8日	爆れつハンターR	キングレコード	5800	ADV	***3.2666***	***4.33***	18推
708	8日	パズルボブル3 FOR SEGANET	タイトー	2800	PUZ	—	—	モデム必須
709	8日	ぱにっくちゃん＜通常版／初回限定キャラクターBOX＞	イマジニア	6800／7800	ADV	***5.0***	***5.33***	
710	8日	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
711	8日	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	5800	対戦格闘	***8.5791***	***6.0***	RAM
712	8日	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！ 核爆発5秒前!!～	NECインターチャネル	6800	ADV	***8.9818***	***4.66***	
713	8日	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	メディアクエスト	5800	ACT	—	***5.66***	
714	8日	ルパン三世　クロニクル	Spike	5800	ETC	***8.5471***	—	②
715	9日	サターンミュージックスクール＜通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版＞	WAKA	8800／22400	ETC	***8.5555***	—	
716	22日	VIRUS（ウイルス）	ハドソン	6800	ADV	***8.3653***	***7.0***	③
717	22日	恋のサマーファンタジー In 宮崎シーガイア	バンダイビジュアル	5800	SLG	—	***5.66***	
718	22日	スコーチャー	アクレイムジャパン	5800	RAC	—	***5.66***	マルチ
719	28日	ブリルラ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800	ACT	***6.5384***	***5.33***	
720	29日	WHIZZ（ウィズ）	バンダイビジュアル/ビー・ファクトリー	5800	ACT	—	***4.66***	
721	29日	機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY	バンダイ	14400	ACT	—	***7.0***	ツイン
722	29日	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	バンダイ	6800	TAB	***4.6***	***6.0***	
723	29日	DARKSEED Ⅱ	バンダイビジュアル/ビー・ファクトリー	5800	ADV	***5.8***	***5.33***	
724	29日	ファイナリスト	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	—	***5.66***	
		97年9月発売ソフト						
725	4日	エルフを狩るモノたち一花札編一	アルトロン	6800	TAB	***5.3636***	***5.0***	18推
726	4日	ぷよぷよSUN FOR SEGANET	コンパイル	2800	A・PUZ	—	—	モデム必須
727	11日	アサルトリグス	ソフトバンク	5800	SHT	—	***5.33***	
728	11日	三國志Ⅳ with パワーアップキット	光栄	7800	SLG	—	—	
729	11日	シルエットミラージュ	トレジャー	5800	ACT	***9.3539***	***8.33***	
730	11日	DESIRE（デザイア）	イマディオ	6800	ADV	***9.1101***	***8.0***	18推、②
731	11日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer.9.7～	KAZe	5800	TAB	***8.7246***	***7.33***	
732	11日	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	光栄	9800	SLG	—	—	
733	11日	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	SEGA／ORION	6800	ETC	***8.1276***	—	②
734	18日	ストリートファイターコレクション	カプコン	5800	格闘ACT	***8.6706***	***8.0***	
735	18日	ソビエトストライク	EAV	5800	SHT	***8.55***	***6.66***	アナログ、マルコン
736	18日	怒首領蜂（ドドンパチ）	アトラス	5800	SHT	***9.0***	***7.33***	
737	18日	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	日本シスコン	6800	TAB	***7.0***	***6.66***	
738	18日	My Dream～On Airが待てなくて～	日本クリエイト	6800	SLG	***7.3809***	***6.33***	②
739	25日	維新の嵐	光栄	6800	SLG+RPG	***8.4666***	***6.66***	
740	25日	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800	SHT	***7.3333***	***5.66***	
741	25日	機動戦士Ζガンダム　後編　宇宙を駆ける	バンダイ	6800	SHT	***8.1325***	***6.0***	
742	25日	出動！ミニスカポリス＜通常版／初回限定版＞	Sada Soft	4800/6800	ETC	***5.5263***	—	
743	25日	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	セガ	4800	ETC	***8.5327***	***5.66***	
744	25日	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	6800	S・RPG	***9.2791***	***8.33***	
745	25日	ゼルドナーシルト	セガ	6800	S・RPG	***9.0758***	***8.0***	
746	25日	卒業S	NECインターチャネル	6800	SLG	***7.4202***	***4.33***	18推
747	25日	タイムボカンシリーズ　ボカンと一発！ドロンボー完璧版	バンプレスト	5800	SHT	***8.551***	***7.0***	
748	25日	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
749	25日	プロ野球グレイテストナイン97 メークミラクル	セガ	5800	SPT	***8.3112***	***6.0***	
750	25日	メックウォリア2	バンダイビジュアル/アクティビジョン	5800	SHT	—	***5.0***	
751	25日	桃太郎道中記	ハドソン	6800	TAB	***8.2008***	***7.33***	
752	25日	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	データム・ポリスター	5800	ETC	***8.5714***	***6.33***	
		97年10月発売のソフト						
753	2日	ウイニングポスト　ファイナル97	光栄	6800	SLG	***8.3333***	***6.33***	
754	2日	きゃんきゃんバニー・エクストラ	キッド	6800	ADV	***8.8106***	***6.33***	18推
755	2日	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	KSS	5800	格闘ACT	***7.8524***	***6.33***	
756	2日	サムライスピリッツ天草降臨＜通常版／お買い得セット＞	SNK	5800/7800	格闘ACT	***8.5951***	***8.0***	RAM
757	2日	全国美少女グランプリ　ファインドラブ	ダイキ	4800	PUZ	***8.3421***	***7.0***	18推
758	2日	毛利元就～誓いの三矢～	光栄	7800	SLG+RPG	***8.3333***	***7.33***	
759	9日	あすか120% リミテッドBURNING Fest.LIMITED	アスク講談社	5800	格闘ACT	***8.5192***	***7.33***	
760	9日	Cross Romance（クロス・ロマンス）～恋と麻雀と花札と～	日本物産	6800	TAB	***6.5***	***5.66***	18推
761	9日	Tactics Formula	セガ/アキ	5800	TAB	***8.2608***	***4.33***	マルチ
762	9日	デザエモン2（DEZA 2）	アテナ	5800	SHT	***8.4937***	***6.66***	マウス、FDD
763	9日	デッド オア アライブ	テクモ	5800	格闘ACT	***9.3989***	***8.33***	
764	9日	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖＜金＞	ジャレコ	5800	ACT	—	***4.33***	
765	16日	ジーベクター	ソフトオフィス	5800	SHT	—	***4.66***	
766	16日	Tactical Fighter	メディアリング	6800	育成SLG	***6.4761***	***5.0***	
767	23日	銀河英雄伝説　PLUS	徳間書店	5800	SLG	***8.3965***	***6.0***	
768	23日	スティープ・スロープ・スライダーズ	ビクター／パック・イン・ソフト	5800	SPT	***8.258***	***5.0***	
769	23日	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	セガ	5800	格闘ACT	***8.5637***	***7.66***	
770	23日	ぱすてるみゅーず	ソフトオフィス	4800	PUZ	—	***5.66***	
771	23日	ロスト・ワールド　ジュラシック・パーク	セガ	5800	ACT	***6.6153***	***6.33***	
772	30日	I miss you	コンパイル	1980	ETC	***5.6428***	—	
773	30日	CULDCEPT（カルドセプト）	セガ／大宮ソフト	5800	TAB	***9.5018***	***7.33***	マルチ、FDD
774	30日	SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション	セガ	4800	PUZ	***8.8064***	***6.66***	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
775	30日	ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」	リバーヒルソフト	5800	ADV	**5.6923**	**5.66**	
776	30日	レイヤーセクションII	メディアクエスト	5800	SHT	**8.3626**	**6.33**	
777	30日	RONDE〜輪舞曲〜	アトラス	6800	SLG・RPG	**6.4268**	**5.66**	2
		97年11月発売ソフト						
778	6日	蒼空の翼－GOTHA WORLD－	マイクロネット	6800	SLG	—	**5.66**	2
779	6日	ファルコムクラシックス＜通常版／初回生産限定スペシャルディスク付＞	日本ビクター／日本ファルコム	5800/6800	RPG	**8.6787**	**7.66**	
780	6日	麻雀学園祭＜通常版／初回限定版＞	メイクソフトウェア	6800/8800	TAB	**4.6**	**5.0**	18推
781	13日	仮面ライダー作戦ファイル1	東映ビデオ	6800	ETC	**8.6571**	—	
782	13日	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	セガ	4800	ETC	**8.679**	—	2
783	13日	ザ・スターボウリング	ユーメディア	6800	SPT	—	**4.66**	2
784	13日	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800	SLG	**7.5**	**6.0**	
785	13日	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	6800	RPG	**9.4956**	**8.0**	2
786	20日	アンジェリークSpecial プレミアムパック	光栄	7800	SLG	—	—	攻略本つき
787	20日	落ちゲー・デザイナー・作ってポン!	ビクター／パックインソフト	5800	PUZ	**6.4285**	**5.0**	マウス
788	20日	機動戦士ガンダム（セガサターンコレクション）	バンダイ	2800	ACT	—	—	
789	20日	三國志V プレミアムパック	光栄	9800	SLG	—	—	攻略本つき
790	20日	三國志英傑伝 プレミアムパック	光栄	8800	SLG	—	—	攻略本つき
791	20日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ	5800	SLG	**9.4115**	**9.0**	
792	20日	水滸伝・天命の誓い プレミアムパック	光栄	5800	SLG	—	—	攻略本つき
793	20日	ZERO DIVEDE -THE FINAL CONFRICT-	ズーム	5800	格闘ACT	**8.0**	**6.66**	
794	20日	大航海時代II プレミアムパック	光栄	6800	SLG	—	—	攻略本つき
795	20日	太閤立志伝II プレミアムパック	光栄	7800	SLG	—	—	攻略本つき
796	20日	ツタンカーメンの謎〜アンク〜	レイ	6800	ADV	—	**5.0**	2
797	20日	提督の決断III プレミアムパック	光栄	9800	SLG	—	—	攻略本つき
798	20日	テラファンタスティカ(セガサターンコレクション)	セガ	2800	SLG	—	—	
799	20日	トランスポート タイクーン	イマジニア	6800	SLG	**3.6666**	**5.66**	
800	20日	ネクストキング 恋の千年王国＜通常版／限定版＞	バンダイ	6800/7800	恋愛SLG	**8.7638**	**6.66**	限定版音楽CDつき
801	20日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE（セガサターンコレクション）	ヒューマン	2800	SPT	—	—	マルチ
802	20日	プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
803	20日	プロ麻雀極S(セガサターンコレクション)	アテナ	2800	TAB	—	—	
804	20日	マステストラクション〜お父さんにもできるソフト〜	BMGジャパン／NMS	5800	SHT	**8.9565**	**6.0**	
805	20日	魔法学園ルナ	角川書店/ESP	6800	RPG	**7.6114**	**6.66**	
806	27日	ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明〜	コナミ	4800	RPG	**7.3529**	**7.66**	
807	27日	ウォークラフトII ダークサーガ	EAV	5800	SLG	—	**7.0**	
808	27日	X-MEN VS. STREET FIGHTER（4メガRAM同梱）	カプコン	7800	格闘ACT	**9.4259**	**9.33**	4メガRAM必須
809	27日	ガイアブリーダー	アスペクト	5800	SLG	—	**6.0**	
810	27日	GRANDRED	バンプレスト	5800	SLG	**8.7857**	**5.33**	
811	27日	貞本義行 イラストレーションズ	ガイナックス	4800	ETC	**7.9444**	—	
812	27日	SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2	セガ	4800	ACT他	—	**5.33**	ハンドル、マルコン
813	27日	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	**8.3665**	**6.33**	ハンドル、マルコン
814	27日	七つ風の島物語	エニックス	6800	A・RPG	**8.7515**	**7.0**	
815	27日	バブルシンフォニー	ビング	3800	PUZ	**8.2352**	**7.0**	
816	27日	プラドルDISC Vol.8 古川恵実子	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
817	27日	ブルーブレイカー〜剣よりも微笑みを〜	ヒューマン／ヒューネックス	6200	恋愛RPG	**7.7526**	**5.66**	
818	27日	メッセージ・ナビ Vol.1	シムス	2800	ETC	—	—	
819	27日	リフレイン ラブ〜あなたに逢いたい〜	リバーヒルソフト	6800	SLG	**8.7343**	**6.66**	
		97年12月発売のソフト						
820	4日	SONIC R	セガ	5800	ACT	**7.9164**	**6.0**	マルコン
821	4日	馬なり1ハロン劇場	マイクロビジョン	5800	SLG	**7.7857**	**6.0**	
822	4日	銀河お嬢様伝説ユナ3〜ライトニング・エンジェル〜	ハドソン	5800	SLG	**8.7916**	**7.0**	
823	4日	COTTOn2	サクセス	5800	SHT	**8.5972**	**9.0**	
824	4日	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	7800	ADV	**9.5483**	**7.0**	18推、マウス、3
825	4日	実況パワフルプロ野球S	コナミ	5800	SPT	**8.0**	**6.33**	
826	4日	デジグ トーマス〜アートコレクション〜	増田屋コーポレーション	5800	PUZ	—	—	
827	4日	デジグ ラッセン〜アートコレクション〜	増田屋コーポレーション	5800	PUZ	—	—	
828	4日	バーチャル競艇2	日本物産	6800	SPT	—	**6.33**	マルコン
829	4日	プラドルDISC Vol.9 永松恵子	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
830	4日	HOP STEP あいどる☆	メディアエンターテイメント	6800	SLG	**3.5128**	**5.33**	
831	11日	アルカナ ストライクス	タカラ	6800	TAB	**8.5416**	**7.0**	
832	11日	エネミー・ゼロ(セガサターンコレクション)	ワープ	2800	ADV	**9.3649**	—	マルコン、4
833	11日	サターンボンバーマン ファイト!!	ハドソン	5800	ACT	**9.3076**	**5.0**	マルチ
834	11日	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	セガ	4800	S・RPG	—	**7.33**	
835	11日	ソード&ソーサリー(セガサターンコレクション)	マイクロキャビン	2800	RPG	**9.1305**	—	
836	11日	TETRIS S(セガサターンコレクション)	BPS	2800	PUZ	**7.4268**	—	
837	11日	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special	フォグ	5800	ADV	**6.6034**	**7.33**	18推
838	11日	プラドルDISC Vol.10 真崎麻衣	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
839	11日	プリンセスクラウン	アトラス	5800	RPG	**9.035**	**7.66**	
840	11日	マリア 君たちが生まれた理由	アクセラ	6800	ADV	—	**7.0**	
841	11日	マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜	イマディオ	5800	RPG	**7.8059**	**8.0**	
842	11日	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	メディアワークス	2980	ETC	—	—	
843	18日	ウルトラマン図鑑2	講談社	6800	データベース	—	—	
844	18日	R?MJ The Mistery Hospital	バンダイ	6800	ADV	**7.409**	**7.0**	
845	18日	大江戸ルネッサンス	ビクター／パックインソフト	6800	SLG	**7.9428**	**7.66**	
846	18日	究極タイガーII PLUS	ナグザット	5800	SHT	**6.3333**	**4.66**	
847	18日	クランディア	ゲームアーツ	7800	RPG	**9.499**	**9.0**	2
848	18日	クロース THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	アテナ	5800	ACT	—	**4.33**	
849	18日	サウンドノベルツクール2	アスキー	5800	ツール	**8.2222**	**7.0**	
850	18日	ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98	ポニーキャニオン／テレビ東京	5800	SPT	**8.0714**	**6.33**	
851	18日	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	6800	ゴルフ	—	**6.33**	
852	18日	水滸伝〜天導一〇八星〜	光栄	7800	SLG	**8.7142**	**7.0**	
853	18日	蒼穹紅蓮隊 御徳用	EAV	2800	SHT	**9.2333**	—	
854	18日	DJ wars	Spike	5800	ETC	**7.5**	**6.33**	
855	18日	ティンクルスタースプライツ	ADK	5800	SHT	**8.7**	**7.0**	
856	18日	テクストート・ルト〜アルカナ戦記〜	ハイ	6800	SLG	**8.0**	**6.66**	
857	18日	忍ペンまん丸	エニックス	6800	ACT	**6.3076**	**6.0**	
858	18日	プラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
859	18日	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	レイ・アップ	5800	ADV	**7.5833**	**5.0**	
860	23日	悪魔全書 第二集	アトラス	2800	ETC	**8.8947**	—	
861	23日	TILK〜青い海から来た少女〜	TGL	6800	S・RPG	—	**5.0**	
862	23日	反射でスパーク!	ジーク	5800	ACT	—	**6.33**	マルチ
863	23日	プリズナー オブ アイス 邪神降臨	エクシングエンタテイメント	5800	ADV	—	**4.33**	
864	23日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル＜ソフト単体／拡張RAM同梱版＞	SNK	5800/7800	格闘ACT	**8.41**	**7.66**	RAM必須
865	25日	Wizard's Harmony2	アークシステムワークス	5500	育成SLG	**6.9642**	**5.0**	
		98年1月発売のソフト						
866	15日	金田一少年の事件簿〜星見島 悲しみの復讐鬼〜	ハドソン	5800	ADV	**7.9615**	**6.66**	
867	15日	ザ・スターボウリング Vol.2	ユーメディア	6800	SPT	—	**4.66**	2
868	15日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	ティー・イー・エヌ研究所	5800	ETC	—	**4.33**	SANKYO FF対応、18推
869	15日	じゃんぐリズム	アルトロン	5800	ACT	—	**6.66**	
870	15日	ジャングルパーク〜サターン島〜＜通常版／限定版＞	BMGジャパン／デジタローグ	4800/5800	ADV	**5.6818**	**5.33**	
871	15日	卒業アルバム	小学館プロダクション	3800	ETC	**6.913**	—	
872	15日	放課後恋愛クラブ〜恋のエチュード〜＜通常版／初回限定版＞	キッド	6300/6800	恋愛SLG	**7.987**	**6.66**	2、18推
873	15日	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	7800	TAB	**5.5**	**6.33**	
874	22日	ウィザードリィネメシス	ショウエイシステム	6800	RPG	—	**5.33**	
875	22日	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル	7500	SLG	**7.6012**	**6.33**	2
876	22日	ソロ・クライシス	クインテット	5800	SLG	**8.1578**	**7.33**	
877	22日	街	チュンソフト	5800	サウンドノベル	**9.3487**	**9.0**	2
878	29日	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	セガ	6800	RPG	**9.3037**	**9.0**	マルコン、4
879	29日	UNO DX	メディアクエスト	4800	TAB	**8.9285**	**4.66**	
880	29日	カンブレイズS	キッド	6800	RPG	**7.9523**	**5.0**	18推
881	29日	坂本竜馬・維新開国	キッド	4800	SLG	—	**5.33**	
882	29日	セガサターンで発見!! たまごっちパーク（パワーメモリ同梱）	バンダイ	6800	SLG	**7.1351**	**6.33**	
883	29日	仙窟活龍大戦カオスシード＜通常版／初回限定版＞	ネバーランドカンパニー	6800	SLG	**9.5012**	**8.0**	初回限定版のみ2
884	29日	速攻生徒会	バンプレスト	6800	格闘ACT	**7.9259**	**6.0**	
885	29日	大航海時代外伝	光栄	6800	S・RPG	**8.8235**	**7.33**	
886	29日	NOON（ヌーン）	マイクロキャビン	4800	A・PUZ	—	**5.33**	マルチ
887	29日	ファーランドサーガ	テイジイエル	6800	S・RPG	**7.4583**	**7.0**	
888	29日	フォトジェニック＜通常版／初回限定版＞	サンソフト	6800	恋愛SLG	**7.9375**	**7.0**	
889	29日	本格将棋指南 若松将棋塾	シムス	6800	TAB	—	**6.66**	
890	29日	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	NECインターチャネル	6800	ADV	**8.0909**	**7.0**	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
			98年2月発売のソフト					
891	5日	Winter Heat	セガ	5800	SPT	**8.7688**	**7.0**	マルチ
892	5日	くのいち捕物帖	CSK総合研究所	5800	ADV	**8.8095**	**7.0**	
893	11日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡(セガサターンコレクション)	セガ	2800	SLG	—	—	
894	11日	SDガンダム GCENTURYS	バンダイ	6800	SLG	**7.7058**	**7.66**	
895	11日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND(セガサターンコレクション)	ゲーム アーツ	2800	TAB	—	—	
896	11日	サクラ大戦(セガサターンコレクション)	セガ	2800	ADV	—	—	マウス、2
897	11日	テナントウォーズ	キッド	5800	TAB	—	**6.66**	マルチ
898	11日	トゥームレイダース(セガサターンコレクション)	ビクター/ビクターソフト	2800	A・ADV	—	—	
899	11日	2度あることはサンドアール(セガサターンコレクション)	CSK総合研究所	2800	バラエティ	—	—	
900	11日	Fighting Illusion ~K-1 GRANDPRIX~極(セガサターンコレクション)	エクシングエンタテイメント	2800	格闘ACT	—	—	
901	11日	ラングリッサーIII (セガサターンコレクション)	メサイヤ	2800	S・RPG	—	—	
902	19日	すごぺんちゃー~ドラゴンマスターシルク外伝~	データム・ポリスター	5800	TAB	**8.4444**	**6.0**	マルチ
903	19日	バーチャコップ スペシャルパック (銃同梱)	セガ	5800	SHT	—	—	銃
904	19日	プロ野球チームもつくろう!	セガ	5800	SLG	**8.5573**	**8.66**	
905	26日	EVE burst error & DESIRE バリューパック	イマディオ	9800	ADV	—	—	7
906	26日	Jリーグ 実況炎のストライカー	コナミ	5800	SPT	**6.25**	**7.0**	
907	26日	白き魔女~もうひとつの英雄伝説~	ハドソン	6800	RPG	**8.574**	**7.0**	2
908	26日	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ	6800	ADV	**9.1377**	**8.0**	18推、2
909	26日	ステラアサルトSS	シムス	5800	SHT	**9.0652**	**7.33**	
910	26日	SEGA AGES/パワードリフト	セガ	3800	RAC	**8.4042**	**7.66**	マルコン、ハンドル
911	26日	DESIRE プレミアムパック	イマディオ	6800	ADV	—	—	3
912	26日	慟哭 そして…	データイースト	6800	ADV	**9.2333**	**7.33**	18推、マウス
913	26日	バーニング レンジャー	セガ	5800	ACT	**9.0102**	**8.66**	マルコン、音楽CD付
914	26日	パチンコホール~新装大開店~	ネクストン	6800	SLG	—	**6.66**	
915	26日	バトルガレッガ	エレクトロニック・アーツ	5800	SHT	**9.113**	**8.0**	
916	26日	メッセーシ・ナビ VOL.2	シムス	2800	ETC	—	—	
917	26日	悠久幻想曲 2nd Album	メディアワークス	5800	SLG	**9.1194**	**7.33**	
918	26日	ラングリッサー~ドラマティック エディション~	メサイヤ	6300	S・RPG	**9.0909**	**6.33**	
			98年3月発売のソフト					
919	5日	セガワールドワイドサッカー'98	セガ	5800	RAC	**7.8**	**6.33**	マルチ、マルコン、モデム
920	5日	電波少年的ゲーム	ハドソン	4800	バラエティ	—	—	マルチ、コンビニ販売
921	5日	ナイル河の夜明け	ビクター/パックインソフト	6800	SLG	—	**6.0**	
922	5日	VIRTUAL 麻雀	マイクロネット	8800	麻雀	—	**4.66**	18推
923	5日	ワイプアウトXL	ゲームバンク	5800	RAC	—	**7.0**	
924	5日	ワンダー3/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	5800	バラエティ	—	**6.0**	
925	12日	EVE The Lost One	イマディオ	7800	ADV	**7.9643**	**7.33**	4
926	12日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT (セガサターンコレクション)	ゲーム アーツ	2800	SHT	—	—	
927	12日	コマンド&コンカー (セガサターンコレクション)	セガ	2800	SLG	—	—	2
928	12日	ザ・コンビニ2 ~全国チェーン展開だ!~	ヒューマン	5800	SLG	**7.4062**	**7.66**	
929	12日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS (セガサターンコレクション)	TEN研究所	2800	ETC	—	—	SANKYO FF対応
930	12日	シーバス・フィッシング2 (セガサターンコレクション)	ビクター/ビクターソフト	2800	SLG	—	—	
931	12日	上海 万里の長城 (セガサターンコレクション)	サンソフト	2800	PUZ	—	—	
932	12日	ソーク・コレクション	翔泳社	7900	ADV	—	—	2
933	12日	ダイナマイト刑事 (セガサターンコレクション)	セガ	2800	ACT	—	—	
934	12日	タイムコマンドー	アクレイムジャパン	5800	格闘ACT	—	**6.33**	
935	12日	Pia♥キャロットへようこそ!!	キッド	6800	恋愛SLG	**9.3039**	**7.0**	18推、マウス、マルコン
936	19日	プリンセスクエスト<通常版/特別限定版>	インクリメントP	5800/5900	RPG	**6.5714**	**6.0**	
937	26日	クーリエ・クライシス	BMGジャパン/NewLevel	5800	ACT	**8.9565**	**7.66**	
938	26日	クロック!パウパウアイランド	メディアクエスト	5800	ACT	—	**6.0**	マルコン
939	26日	ザ・キング・オブ・ファイターズ97<通常版/RAM同梱版>	SNK	5800/7800	格闘ACT	**9.0821**	**8.0**	RAM必須
940	26日	THE HOUSE OF THE DEAD	セガ	5800	SHT	**8.8676**	**8.66**	銃
941	26日	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ	6800	ADV	**8.4684**	**7.66**	2
942	26日	プロ野球 グレイテストナイン'98	セガ	5800	SPT	**8.1162**	**7.66**	
943	26日	ダンジョン・マスター ネクサス	ビクター/ビクターソフト	6800	RPG	**8.8823**	**8.33**	
944	26日	チョロQパーク	タカラ	5800	RAC	**7.8275**	**6.66**	マルコン、ハンドル
945	26日	提督の決断III with パワーアップキット	光栄	9800	SLG	—	—	
946	26日	Techno Motor (テクノモーター)	電子メディアサービス	4800	ETC	**8.7619**	—	
947	26日	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2 彩のラブソング	コナミ	5800	ADV	**9.2926**	**7.33**	マウス、2
948	26日	プライマルレイジ	ゲームバンク	5800	格闘ACT	—	**5.0**	
949	26日	ヘクセン	ゲームバンク	5800	ACT	—	**6.0**	
950	26日	吉村将棋	コナミ	5800	将棋	—	**7.0**	
			98年4月発売のソフト					
951	2日	ウイニングポスト3	光栄	6800	SLG	**8.6562**	**7.33**	
952	2日	組み立てバトル くっつけっと	テクノソフト	5800	SLG	—	**7.66**	
953	2日	S・Q~サウンドキューブ~	ヒューマン	4800	PUZ	—	**5.33**	
954	2日	SEGA AGES/ファンタシースターコレクション	セガ	4800	RPG	**9.0481**	**8.0**	
955	2日	ドラゴンフォースII ―神去りし大地に―	セガ	5800	S・RPG	**8.6363**	**7.33**	
956	2日	信長の野望 将星録	光栄	9800	SLG	**8.6666**	**7.66**	
957	2日	わくわくぷよぷよダンジョン	コンパイル	5800	ADV+RPG	**8.9813**	**8.0**	
958	2日	湾岸トライアルLOVE	ビクター/パックインソフト	6800	SLG+RAC	—	**5.33**	18推、ハンドル
959	4日	サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなかれ~	セガ	6800	ADV	**9.7856**	**10.0**	マウス、3
960	9日	あやかし忍伝くの一番 プラス	翔泳社	6800	育成SLG	—	**6.33**	
961	9日	ウイニングポスト2 (光栄ベストコレクション)	光栄	2800	SLG	—	—	
962	9日	エアーマネジメント'96 (光栄ベストコレクション)	光栄	2800	SLG	—	—	
963	9日	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ	6800	SLG	**9.5152**	**8.66**	
964	9日	三國志IV (光栄ベストコレクション)	光栄	3800	SLG	—	—	
965	9日	卒業III~Wedding Bell	小学館プロダクション	6800	育成SLG	**7.875**	**6.66**	
966	9日	太閤立志伝II (光栄ベストコレクション)	光栄	2800	SLG	—	—	
967	9日	テニス・アリーナ	UBIソフト	5800	SPT	—	**5.66**	マルチ
968	9日	七つの秘館 (光栄ベストコレクション)	光栄	2800	ADV	—	—	3
969	9日	信長の野望 戦国群雄伝	光栄	5800	SLG	—	**6.33**	
970	9日	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	エニックス	7900	ADV	**9.1428**	**7.66**	4、マウス
971	16日	ヴァンパイア セイヴァー<通常版/4メガRAM同梱版>	カプコン	5800/7800	格闘ACT	**9.4636**	**9.66**	4メガRAM必須
972	16日	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	6800	RPG	—	**7.0**	
973	16日	X-MEN VS. STREET FIGHTER<通常版>	カプコン	5800	格闘ACT	**9.4259**	—	4メガRAM必須
974	16日	SAVAKI (サバキ)	マイクロキャビン	5800	格闘ACT	—	**6.0**	
975	16日	ボンバーマンウォーズ	ハドソン	5800	TAB	—	**5.33**	
976	23日	ガングリフォンII<通常版/対戦ケーブル同梱版>	ゲーム アーツ/ESP	6800/8000	SHT	**9.2586**	**7.33**	ツイン、ケーブル
977	23日	ゲームで青春	キッド	5800	TAB	—	**6.66**	マルチ
978	23日	スーパーロボット対戦F ~完結編~	バンプレスト	6800	S・RPG	**9.5782**	**9.33**	
979	23日	ツアーパーティー 卒業旅行へいこう	タカラ	5800	SLG+TAB	—	**6.33**	マルチ
980	23日	ひみつ戦隊メタモルV	毎日コミュニケーションズ	5800	ADV	**9.303**	**8.0**	
981	29日	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	セガ	4800	S・RPG	**9.3684**	**8.0**	
982	29日	SUPER TEMPO	メディアクエスト	5800	ACT	—	**6.33**	
983	29日	ルームメイト3~涼子 風の輝く朝に~	データム・ポリスター	5800	ETC	**9.2**	**6.33**	
			98年5月発売のソフト					
984	7日	EVE The Lost One & DESIRE バリューパック	イマディオ	9800	ADV	—	—	6、18推
985	7日	EVE The Lost One メルティランサー Re-inforce 体験版付バージョン	イマディオ	7800	ADV	—	—	5
986	21日	アイドル麻雀ファイナルロマンス4	ビデオシステム	6800	TAB	—	**5.66**	18推
987	21日	Shadows Of The TUSK	ハドソン	6800	SLG	—	**5.33**	モデム
988	21日	スーパーリアル麻雀P7	セタ	7800	TAB	—	**7.33**	18推、RAM対応
989	21日	バロック	スティング	6800	RPG	—	**7.66**	
990	21日	メルティランサー Re-inforce<通常版/初回限定版>	イマディオ	7800/8800	SLG	—	**8.33**	3 (限定版4)
991	28日	王様げーむ	ソシエッタ代官山	6800	バラエティ	—	**6.66**	2、18推
992	28日	グランディア~デジタルミュージアム~	ゲーム アーツ/ESP	3500	ETC	—	—	
993	28日	GT24	ジャレコ	5800	RAC	—	**5.66**	マルコン
994	28日	少女革命ウテナ いつか革命される物語	セガ	6800	ADV	—	**8.66**	2
995	28日	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド	KSS	5800	恋愛SLG	—	**7.0**	18推
			98年6月発売のソフト					
996	4日	Find Love 2~The Prologue~	ダイキ	3300	ETC	—	—	18推

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

❶性別

- 男性　1
- 女性　2

❷年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業

- 01　小学生
- 02　中学生
- 03　高校・高専生
- 04　大学・大学院生
- 05　短大・専門学校生
- 06　予備校生
- 07　事務職
- 08　営業・販売職
- 09　専門・技術職
- 10　管理職
- 11　自営業
- 12　公務員
- 13　アルバイト
- 14　無職
- 15　主婦
- 16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）

- 01　ファミ通
- 02　GAME WALKER
- 03　Vジャンプ
- 04　電撃王
- 05　電撃PlayStation
- 06　ザ・プレイステーション
- 07　じゅげむ
- 08　少年エース
- 09　ゲーメスト
- 10　サターンファン
- 11　グレートセガサターンZ
- 12　電撃G'sマガジン
- 13　電撃SEGA SATURN
- 14　ニュータイプ
- 15　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

- 01　よい
- 02　ふつう
- 03　よくない
- 04　その他（具体的に要望を）

❼新ハード「ドリームキャスト」のどのようなソフトを望みますか？　具体的な作品・種類等もあればお書きください。

- 01　オリジナルの新作ゲーム
- 02　人気作品の続編
- 03　多機種からの移植作品
- 04　アーケードからの移植作品
- 05　その他

❽このアンケートハガキを出す頻度は？

- 01　毎号出す
- 02　プレゼントがほしいときは出す
- 03　ときどき出す
- 04　はじめて出す

❾今号の記事でおもしろかった(よかった)ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

❿表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

- 01　LANDMARK
- 02　データステーション
- 03　セガサターン読者レース
- 04　（特集）Dの食卓2
- 05　（特報）サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
- 06　（特報）スレイヤーズろいやる2
- 07　（特報）ルナ2・エターナルブルー
- 08　（特報）ラングリッサーV　the end of Legend
- 09　（特報）ディープフィア
- 10　（特報）バッケンローダー
- 11　（特報）日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG
- 12　（特報）The Legend of Heroes Ⅰ & Ⅱ 英雄伝説
- 13　NEW RELEASE TITLE 最新!!
- 14　〔COMING SOON 発売間近〕探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
- 15　（〃）Code R（コード・アール）
- 16　（〃）Find Love2～The Simulation Game～
- 17　（〃）ケリオトッセ！
- 18　（〃）ワールドカップ'98フランス～Road to Win～
- 19　ハロー！　カプコン
- 20　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!!
- 21　プロ野球チームもつくろう！えきさいてぃんぐスタジアム
- 22　ガングリフォンⅡ日本外人部隊広報課分室
- 23　「街」の掲示板
- 24　（コラム）桜井智のハートにメッセージ
- 25　（〃）竹本泉のいろいろのーと
- 26　コミックサタマガ／サムシング吉松
- 27　（特報）リンダキューブ　完全版
- 28　葉山宏治のメンズの帝国
- 29　セガサターン　ソフトデータバンク
- 30　〔COMPLETE GUIDE 徹底攻略〕スーパーロボット大戦F　完結編
- 31　（〃）無人島物語R～ふたりのラブラブ愛ランド～
- 32　（〃）メルティランサー　Re-inforce
- 33　（〃）少女革命ウテナ　いつか革命される物語
- 34　（〃）SHADOWS OF THE TUSK
- 35　（〃）シャイニング・フォースⅢ　シナリオ2狙われた神子
- 36　グランディアパラダイス
- 37　イマディオクラブ
- 38　AM2研 EXPRESS WEEKLY
- 39　（特集！）ドリームキャストその夢の可能性
- 40　Sunny Side SNK
- 41　（特報）電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
- 42　セガAM分室 FLATOUT!
- 43　AM1研だいなまいと！
- 44　箱崎の母的占い
- 45　裏技の極（きわみ）
- 46　セガサターンソフトレビュー

表2　ハードリスト

- 01　セガサターン（互換機含む）
- 02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
- 03　スーパー32X
- 04　プレイステーション
- 05　3DO（REAL、TRY）
- 06　PC-FX
- 07　スーパーファミコン
- 08　PCエンジンシリーズ
- 09　NEO·GEO（CDを含む）
- 10　ゲームボーイ
- 11　NINTENDO 64
- 12　パソコン
- 13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
- 14　フォトCDオペレーター
- 15　電子ブックオペレーター
- 16　セガマルチコントローラー
- 17　レーシングコントローラー
- 18　バーチャガン
- 19　アナログミッションスティック
- 20　コードレスパッド
- 21　新型バーチャスティック
- 22　バーチャスティックプロ
- 23　ツインスティック
- 24　セガサターンモデムセット
- 25　セガサターンワープロセット
- 26　通信対戦ケーブル
- 27　ドリームキャスト

表3　ソフトリスト

- 001　悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
- 002　アストラスーパースターズ
- 003　アドヴァンストV.G.2
- 004　アナザー・メモリーズ
- 005　アンジェリーク　デュエット
- 006　囲碁
- 007　頭文字D～公道最速伝説～
- 008　イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
- 009　USドラッグチャンプ（仮称）
- 010　E·TUDE prologue　～揺れ動く心のかたち～
- 011　エドワード·ランディ／アーケードギアーズ
- 012　エルフを狩るモノたちⅡ
- 013　お嬢様特急
- 014　お嬢様を狙え
- 015　音楽ツクールかなでーる2
- 016　ガーディアンフォース
- 017　カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～
- 018　カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～
- 019　かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～
- 020　クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～
- 021　GAME BASIC for SEGASATURN
- 022　激闘おったまがえる
- 023　幻想水滸伝
- 024　Code R（コード·アール）
- 025　コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～
- 026　コントラ～レガシー·オブ·ウォー～
- 027　サターンミュージックスクール2
- 028　サムライスピリッツベストコレクション
- 029　The Legend of Heroes Ⅰ & Ⅱ 英雄伝説
- 030　JリーグエキサイトステージV1
- 031　シミュレーションRPGツクール
- 032　シャイニング·フォースⅢ シナリオ3（仮称）
- 033　SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
- 034　スーパーアドベンチャー　ロックマン
- 035　SUPER301　SQ（仮称）
- 036　スタートリング·オデッセイⅠブルーエボォリューション
- 037　スタートリング·オデッセイⅡ魔竜戦争
- 038　スタートリング·オデッセイⅢミレニアムの聖戦
- 039　スチームハーツ
- 040　汽船海賊（スチーム·パイレーツ）
- 041　スレイヤーズ ろいやる2
- 042　制服～ハイスクールカウントダウン～
- 043　SEGA AGES／ギャラクシーフォースⅡ
- 044　ソニック·ザ·ファイターズ（仮称）
- 045　SONIC JAM（セガサターンコレクション）
- 046　ソルヴァイス
- 047　ソルディバイド
- 048　ダービースタリオン（仮称）
- 049　ダブロー·イ·ゼロウ
- 050　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
- 051　探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
- 052　超フラッピー
- 053　DEEP FEAR
- 054　デジタルモンスター（仮称）
- 055　ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）
- 056　ドリーム·ジェネレーション　恋か？仕事か!?……
- 057　DRUID～闇への追跡者～
- 058　七つの秘館　戦慄の微笑
- 059　日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～
- 060　バーチャコールS
- 061　バーチャファイター3
- 062　バイオハザード2
- 063　ハイスクール テラ ストーリー
- 064　バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」
- 065　バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「裏切りの戦場」
- 066　バッケンローダー
- 067　Pia♥キャロットへようこそ!!2
- 068　海辺（ビーチ）でリーチ！
- 069　Find Love 2～The Simulation Game～
- 070　ファルコムクラシックスⅡ
- 071　ブラック/マトリクス
- 072　プリズムコート
- 073　フレンズ～青春の輝き～
- 074　Project X2
- 075　POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ
- 076　POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ
- 077　ボールディランド
- 078　ポケットファイター
- 079　本格プロ麻雀　徹満Special（セガサターンコレクション）
- 080　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
- 081　魔導物語
- 082　魔法使いになる方法（仮称）
- 083　水木しげるの妖怪図鑑 総集編
- 084　ミレニアムファイア
- 085　無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）
- 086　もってけたまご with がんばれかものはし
- 087　モニカの城
- 088　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
- 089　ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ
- 090　リアルサウンド2　～霧のオルゴール～
- 091　リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション
- 092　THE RUINS（ルーインズ）
- 093　ルナ2　エターナルブルー
- 094　ルパン三世～ピラミッドの賢者～
- 095　レイディアントシルバーガン
- 096　RAYMAN2
- 097　レクイエム
- 098　Warrz（ワーズ）
- 099　ワーズ·ワース
- 100　わくわくモンスター
- 101　Dの食卓2（ドリームキャスト）

徹底攻略

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

**データ満載、重要ポイントをピックアップ!
至れり尽くせりの攻略ガイド!!**

スーパーロボット大戦F～完結編～

●バンプレスト●発売中（'98年4月23日発売）●6,800円●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

サタマガ推薦!! “勝つ”ためのユニット選び

今回は、ゲーム終盤の激しい攻撃に打ち勝つための強力ユニットを「思い入れ抜き」で紹介する。“勝つ”ためだけならこの機体だ！

回避能力で“勝つ”

いくら強力な攻撃にさらされても、受けるダメージは0。そんな理想的な防御を実現できるのがF91だ。この機体は高い運動性に加え、気力が130で発動する“分身”を持っている。リアル系主人公メカ、ヒュッケバインも同じ理由から回避性能は高い。回避能力に関してはこの2機がトップと言えるだろう。分身こそ持っていないものの、シリーズを通して回避能力の高いνガンダムも健在。また、ほぼ同等の性能を持つ量産型νガンダムも、同じく頼れる機体だ。

νガンダム
F91
ヒュッケバインなど

HP ?????/????? EN 460/460 反 HP 4000/4000 EN 274/350
分身
シーブック「そこっ!」

気力さえあれば、νガンダムを超える回避能力を見せるF91。運動性を上げまくれ！

継戦能力で“勝つ”

主力武器のエネルギー消費が少なく、常に高い攻撃力を維持できるのが、このユニット群。

これらの中で筆頭とも言えるのが、消費EN10でパワーランチャーを使えるエルガイムmkⅡ、同じく消費EN10の断空剣を持つダンクーガだ。特に後者はパイロットが4人いることも持久力維持に寄与している。主力武器であるメガ粒子砲を15発撃てるフルアーマー百式改も、継戦能力は非常に高い機体だ。

ダンクーガ
エルガイムmkⅡ
フルアーマー百式改

1/1 武器名	攻撃力	射程	命中
Sマイン	1400	1~3	-10
ハンドランチャー	1500	1~5	+10
セイバー	1600	1	+20
ランサー	1900	1	+15
パワーランチャー	3700	1~6	+ 5
バスターランチャー	4300	1~9	± 0

弾数---/--- 地形 空 A 陸 A 海 - 宇 A
必要気力 ---(100) 必要技能
消費EN 10(290) クリティカル補正 +10%

この威力で消費ENはたったの10。しかもパワーランチャーは気力に関係なく使用可能。息切れはまずない。

主力メカの陰で…… こっそり強いこんなユニット

1機で戦線の軸を形成するほど圧倒的な強さはないが、出撃ユニットに組み込む価値のあるのが、これらの機体だ。ファンネルを装備しているため、ニュータイプレベルで射程が伸びるキュベレイmkⅡ、10段階強化すれば攻撃力が4000に達するビームランチャー装備のビギナ・ギナ、そしてエルガイムmkⅡと並ぶほどの継戦能力を持つヌーベルディザードなどがここに分類される。改造資金はかかるものの、なかなか優秀な機体だ。

キュベレイmkⅡ
ビギナ・ギナ
ヌーベルディザードなど

1/1 武器名	攻撃力	射程	命中
ビームサーベル	1600	1	+15
ビームライフル	1600	1~6	± 0
ビームランチャー	4000	1~7	-10

弾数---/--- 地形 空 A 陸 A 海 - 宇 A
必要気力 ---(100) 必要技能
消費EN 40(310) クリティカル補正 +10%

キュベレイmkⅡはファンネルだけ、ビギナ・ギナはビームランチャーのみ改造せよ！

回復・補給系ユニットで経験値を荒稼ぎ!!

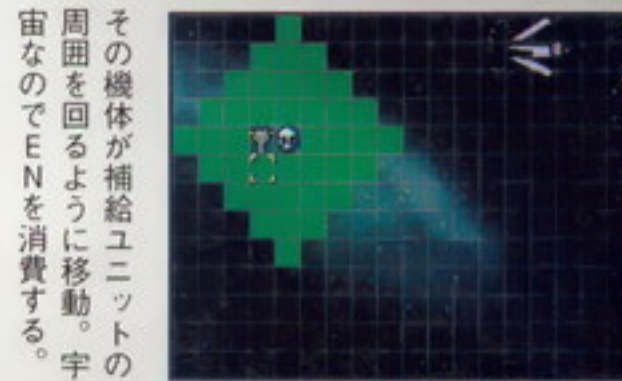
修理装置や補給装置を装備したユニットが、パイロットのレベル上げに使えるのを知っているだろうか？　やり方は簡単。搭乗者よりもレベルの高いパイロットが乗る機体を補給、または修理するだけだ。普通に敵と戦うよりも、かなり効率良く経験値を稼ぐことができる。

1/1 武器名	攻撃力	射程	命中
修理装置	0	1	± 0
ビームサーベル	1100	1	+15
アームビームガン	1100	1~5	+ 5

弾数---/--- 地形 空 A 陸 A 海 A 宇 A
必要気力 ---(100) 必要技能
消費EN ---(100) クリティカル補正 ± 0%

補給・回復によって、自由に経験値稼ぎができるのは、ガンダム系とマジンガー系だ。

資金 +0
経験値 +680
レベルアップ レベル52

レベル差の大きいパイロットに補給して経験値ゲット。乗っている機体は関係ない。

その機体が補給ユニットの周囲を回るように移動。宇宙なのでENを消費する。

資金 +0
経験値 +680
レベルアップ レベル53

補給ユニットが補給して再び経験値ゲット。2回行動ができればさらにオイシイ。

ポセイダルルート
リアル系・スーパー系共通

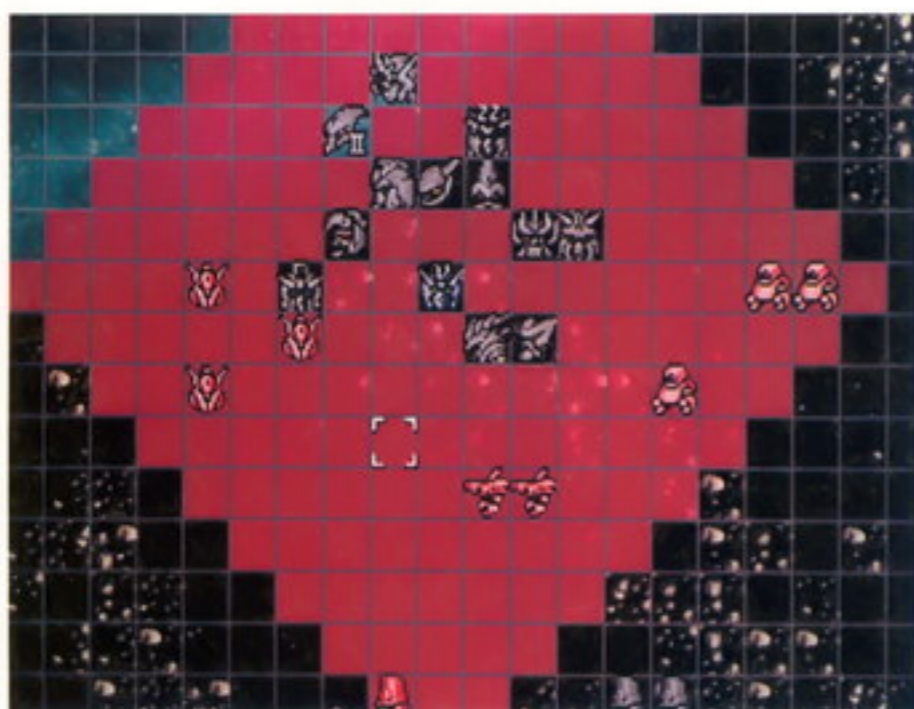
第68話 さまよえる運命の光

●勝利条件 敵の全滅 ●敗北条件 味方の全滅

1 1ターン目〜3ターン目 ティターンズを迎撃

シナリオが始まると、すぐにロンド＝ベルの下からバイアラン、ガザCなど、ティターンズのモビルスーツが進軍してくる。まずは初期配置のユニットから下に進軍し、それらに対しての防衛線を展開する。

このとき、全ユニットを下に進軍させずに、1〜2ユニットくらいを母艦の護衛として残しておこう。これは右側から進軍してくる3機のガブスレイを迎撃し、敵の援軍が来たときの退路を確保するためだ。

なお、ジェリドが生きている状態で、マウアーの乗ったガブスレイのHPを30％以下に減らすと、2人は撤退してしまう。

まずは下から来る軍勢と交戦することになる。右から攻めてくるガブスレイも同時に倒して、母艦を右側に退避させておこう。

味方出撃ユニット					
戦艦＋16					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
アレキサンドリア	ガディ	48	28000	9000	――
バウンド・ドック	ジェリド②	47	16500	6500	――
ガブスレイ	マウアー②	48	8000	1200	――
ガザC（×4）	ティターンズ兵	46	11000	6000	――
ガザC【MA】(×2)	ティターンズ兵	46	11000	6000	――
バウンド・ドック【MA】(×3)	ティターンズ兵	46	10500	3500	――
バウンド・ドック【MA】	ティターンズ兵	46	12100	3500	――
ガブスレイ（×3）	ティターンズ兵	46	7600	1200	――
バイアラン（×3）	ティターンズ兵	46	10600	1400	――
ギャプラン	ティターンズ兵	46	10000	7000	――
ギャプラン【MA】(×2)	ティターンズ兵	46	10000	7000	――

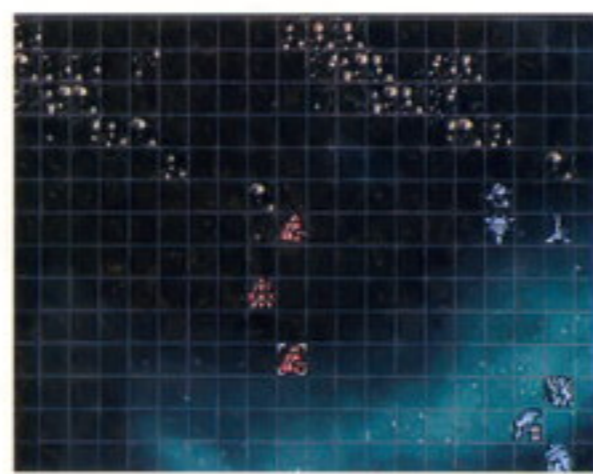
※【MA】はモビルアーマー形態、②は2回行動するパイロット

見た目は同じでも性能は…？

マウアーとジェリドの左に配置されたバウンド・ドック部隊にはHPが高い機体が1機紛れている。そのため、他の2機と同じ攻撃では倒せない場合もある。

若干の性能差が、戦闘結果を微妙に狂わせる。

2 3ターン目〜バッフクラン軍登場 増援の位置に注意

3ターン目になると、味方初期配置のすぐ左からサイコガンダムが3機現れ、続く4ターン目にはその左下からバッフクラン軍が登場する。なお、3ターン目までにアレキサンドリアを撃墜していると、サイコガンダムは出現しない。

3ターン目、弱いユニットが初期配置地点にいると攻撃される。

敵増援（3ターン目、敵フェイズ冒頭）					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
サイコガンダム【MA】(×2)	ティターンズ強化兵②	46	20000	10000	――
サイコガンダム	ティターンズ強化兵②	46	20000	10000	――
敵増援（4ターン目、敵フェイズ冒頭orアレキサンドリア撃破時）					
ガブロ・ザン	バッフクラン兵	47	31000	10500	――
アディゴ（×2）	バッフクラン兵	46	4000	1800	――
デッカ・バウ(×2)	バッフクラン兵	46	4800	1500	――
ゴンド・バウ(×2)	バッフクラン兵	46	5000	1700	――
ガルボ・ジック(×3)	バッフクラン兵	46	10000	4500	――

3 5ターン目、デュオ登場 イデオンガンに巻き込まれるな！

5ターン目になるとガンダムデスサイズヘルに乗ったデュオが登場、そのまま仲間になってくれる。しかし出現位置がロンド＝ベルの初期配置と同じ場所なので、マップ左端付近で行われるバッフクラン軍との戦闘には間に合わないだろう。

ティターンズの残党でも残っていない限り活躍の場はないだろう。

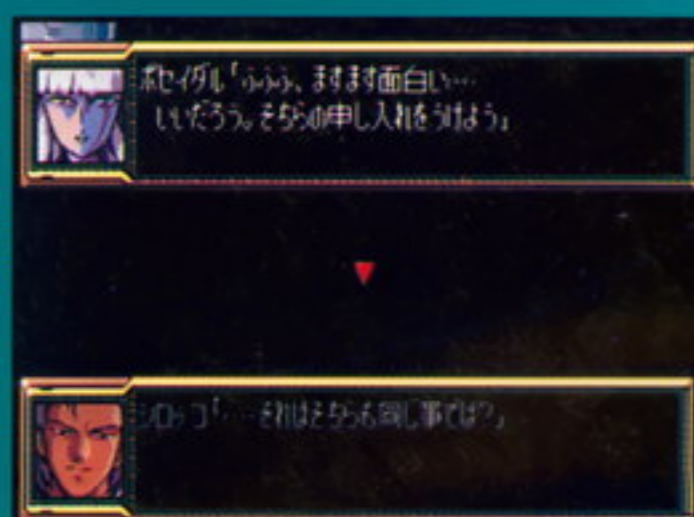
味方増援（5ターン目、味方フェイズ冒頭）					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ガンダムデスサイズヘル	デュオ	45	6900	――	――

イデオンのイベントに備えて……

ガブロ・ザンを倒すと、イデオンが強制的に登場し、バッフクラン軍のいた方向にイデオンガンを2回撃つ。このとき味方ユニットが範囲内にいると破壊されてしまうので、ガブロ・ザンへのとどめは遠距離から行おう。

遠距離から倒せば、一切被害は受けない。

その他の注目イベント

このシナリオをクリアすると、ポセイダルとシロッコの会話イベントを見ることができる。ゲストと手を組み、さらには明らかに何かを企んでいるシロッコとも接触するポセイダル。この強烈な自信の裏には、一体何があるのか……？

稀代の策士シロッコとも手を組むポセイダル。この自信は一体どこから……？

ポセイダルルート リアル系・スーパー系共通 第69話 砂上の楼閣

●勝利条件　敵の全滅　●敗北条件　味方の全滅

1 1ターン目〜ポセイダル軍半壊　ヒイロとトロワを援護せよ

シナリオが始まると、すでに連邦軍とゲスト=ポセイダル軍は交戦状態。ロンド=ベルは出撃後、すぐ彼らの援護をすることになる。ヒイロの乗るメリクリウスとトロワのヴァイエイトが撃墜されてしまうと、この後のイベントに影響してくるので素早い援護を心がけたい。

移動力の高いユニットや攻撃射程の長いユニットで速攻をかけよう。ここはスピード勝負だ。

ポセイダル軍は全滅させないように

敵に速攻をかける必要はあるが、一気に全滅させてしまうのはいただけない。敵を残し、マップ右上にヒイロとトロワを引きつけておかないと、6ターン目に登場するカトルと戦ってしまうからだ。

NPCは手近な敵から手当たり次第に攻撃していく。

味方出撃ユニット					
戦艦＋16					
味方NPC初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
トーラス（飛行型）	レディ=アン	48	15000	——	——
トーラス（飛行型）	連邦軍兵士	46	5000	——	——
ヴァイエイト	トロワ	48	30000	——	——
メリクリウス	ヒイロ	48	30000	——	——
敵初期配置					
オージェ	ネイ②	49	28000	8500	——
アトールV	マクトミン	48	25000	5000	——
アシュラテンプル	アントン	48	25000	12000	——
アシュラテンプル	ヘッケラー	48	25000	12000	——
アシュラテンプル	ギャブレー②	48	25000	12000	——
アシュラテンプル	リョクレイ	48	25000	12000	——
グルーン	ハッシャ	47	20000	10000	——
グルーン（×3）	ポセイダル親衛隊兵	46	10200	4800	——
バッシュ（×4）	ポセイダル親衛隊兵	46	7900	3200	——
レストレイル（×3）	ゲスト突撃兵	46	12000	4800	——
カレイツェド（×3）	ゲスト突撃兵	46	10000	4000	——
グラシドゥ=リュ（×2）	ゲスト突撃兵	46	12000	5000	——

※②は2回行動するパイロット

2 3ターン目、マ=クベ部隊登場　ラフレシアは「幸運」で倒せ

3ターン目になると、ロンド=ベル出撃位置のすぐ左からDCの部隊が現れる。その中のグラーフツェペリン以外の機体を倒すと出現するラフレシアは、高額の資金を持っている。DCは5ターン目には撤退してしまうので、速攻で倒せ。

2ターンしか戦闘に参加しない機体を「幸運」で倒すのは至難の業。

第3勢力（3ターン目、敵フェイズ冒頭。敵初期配置を全滅させると登場）					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
グラーフツェペリン	マ=クベ	48	23800	10500	——
ブラウ・ブロ	シャリア=ブル②	49	17400	7600	——
エルメス（×4）	強化兵②	46	10100	4800	——
第3勢力（エルメスかブラウ=ブロが撃墜されたときにマ=クベが生きていると登場）					
ラフレシア（×4）	強化兵②	46	48000	18500	——

3 6ターン目〜カトル暴走　8ターン目までねばれ！

6ターン目には、マップ上に見えている地球のあたりから、哀しみに狂ったカトルがウイングガンダムゼロに乗って登場する。

ウイングガンダムゼロの装甲は薄いため、カトルを倒すのはさほど難しくない。しかし8ターン目までヒイロ、トロワ、カトルの3人が生き残っていると今後の展開に関わる重要なイベントが発生する。回避能力の高いユニットをおとりにして交戦を避けよう。この時注意したいのが、NPCであるヒイロ、トロワがカトルを狙い始めること。こうなったらもう「挑発」をカトルにかけ、ヒイロ、トロワと引き離すしかないだろう。

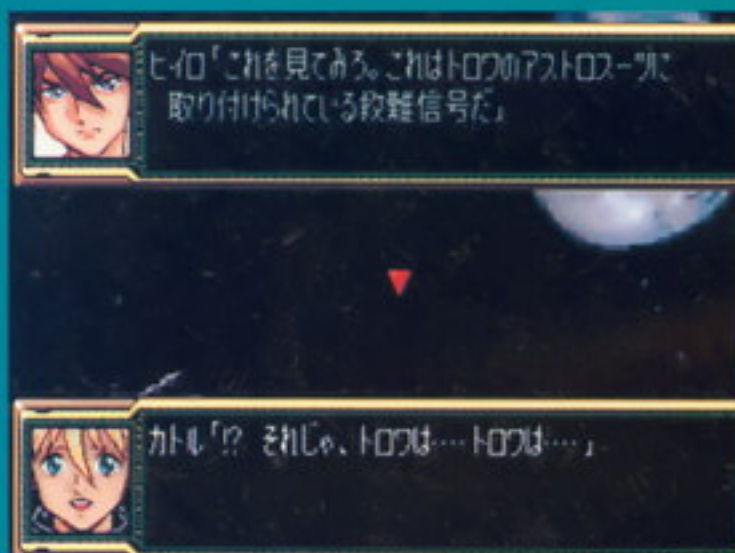
6ターン目にカトル登場。倒さないように8ターン目まで逃げ回れ。

ウイングガンダムゼロの攻撃は強力。しかしイベントを見たいなら絶対に反撃してはいけない。

第3勢力（6ターン目、敵フェイズ冒頭。敵部隊全滅後登場）					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ウイングガンダムゼロ	カトル②	47	5800	4500	——

その他の注目イベント

ヒイロ、トロワ、カトルを8ターン目まで生き残らせて彼らのイベントを見た場合、シナリオクリア後にイベントが追加される。これはイベント中で死亡したと思われていたトロワが生きており、彼を探すためにヒイロとカトルが動き出すというものである。

このイベントを見ていると後で良いことが……。

トロワは死んではいなかった。このイベントを見ておくと、ヒイロ、カトル、トロワは後で再び登場する。

ポセイダルルート リアル系・スーパー系共通

第70話 愛という名のエゴ

●勝利条件 敵の全滅 ●敗北条件 味方の全滅

1 1ターン目～ロンド=ベル登場 ダバが育っていれば安心だが……

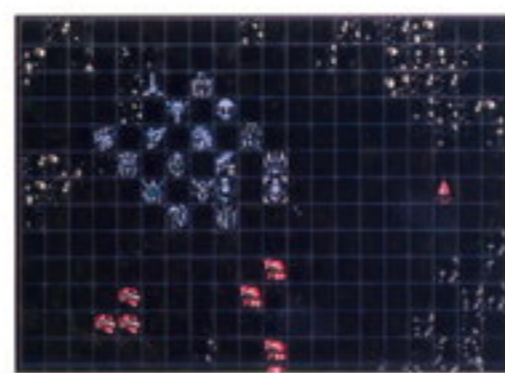
シナリオが始まると、ダバの乗ったエルガイムmkⅡとアムのエルガイムの2機が、強制出撃させられる。ここまでにダバを育て、かつエルガイムmkⅡを改造しているならば、敵の返り討ちも期待できる。育てていない場合は、左方向へ退避させよう。3ターン目になれば、マップ左方向に援軍が登場する。

ダバが育ち、エルガイムmkⅡを強化してあれば最前線のバッシュを返り討ちにすることも。

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
味方出撃ユニット					
エルガイムmkⅡ（ダバ）、エルガイム（アム）					
敵初期配置					
サージェ・オーパス	ギワザ②	49	45000	18000	―――
グルーン	ワザン	48	20000	10000	―――
バッシュ（×4）	ポセイダル親衛隊兵	47	7900	3200	―――
バッシュ（×4）	ポセイダル親衛隊兵	46	7900	3200	―――
アトール（×2）	ポセイダル親衛隊兵	47	9300	4800	―――
アトール（×2）	ポセイダル親衛隊兵	46	9300	4800	―――
オーグバリュー	ゼブ②	49	52000	16000	―――
敵増援（2ターン目、敵フェイズ冒頭）					
ガイラム	フル=フラット②	50	35000	20000	―――

※②は2回行動するパイロット

2 3ターン目、ロンド=ベル到着 エルガイムを素早く援護せよ

3ターン目にエルガイム、エルガイムmkⅡを左側へ移動させると、ちょうどその地点にロンド=ベルが登場する。これでやっと主力メンバーを加えての戦線を展開できるのだ。フル=フラットを説得したなら（右カコミ参照）、彼女を集中攻撃で倒して右側へと進軍する。ポセイダル軍の後ろに控えるゼブ搭乗のオーグバリューは、近くにいると強力な武器で攻撃してくるため、「魂」などを使い、1ターン内で倒したい。

エルガイム、エルガイムmkⅡは左側に後退してロンド=ベルと合流。

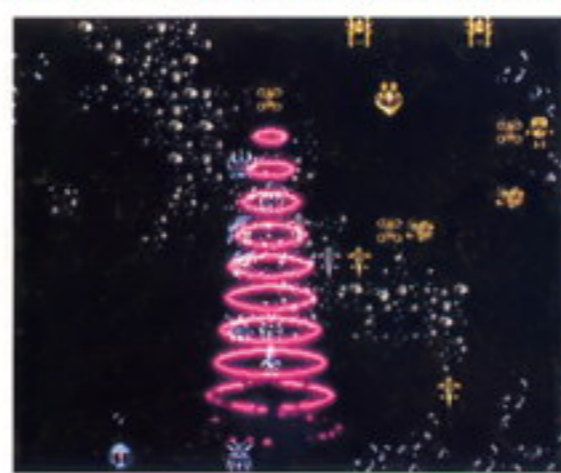
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
味方増援（3ターン目、味方フェイズ冒頭）					
戦艦＋15					
敵増援（3ターン目、敵フェイズ冒頭）					
グラシドゥ=リュ（×2）	ゲスト親衛隊兵	47	12000	5000	―――
カレイツェド（×3）	ゲスト突撃兵	46	10000	4000	―――
レストレイル（×3）	ゲスト突撃兵	46	12000	4800	―――

フル=フラットを説得するには？

ここに登場するフル=フラットはダバかアムによって説得することが可能だが、そのためには一度アムとフラットを戦闘させなくてはならない。当然、ガイラムの攻撃はよほどエルガイムを改造していない限り耐えられないのだが、この問題は「みがわり」を使うことで解決する。ロンド=ベルの出撃ユニットには「みがわり」を持ち、かつHPの高いイデオンなどを加えておこう。

イデオンなどの「みがわり」でエルガイムを守れ。

3 6ターン目～バッフクラン軍撃破 ゲル発振器を警戒せよ

6ターン目になると、マップ上部に第3勢力、バッフクラン軍が現れる。さらに7ターン目にはその部隊にいる双子の悪魔、ドッパとキヤヤが「集中」をかけて攻撃してくるのだ。確かになかなかの回避率だが、ガタマン・ザンのHPが少ないため「必中」を使えば楽に撃墜することができる。むしろ注意したいのが、陣形の奥地に並ぶガルボ・ジックのマップ兵器“ゲル発振器”だ。この武器は射程が11と非常に長いだけでなく、命中した相手の気力を10低下させる効果をも持っている。まっすぐ上に進軍してくると、ユニットが並んだところを狙われてしまう。

うっかり縦に並んでしまうとガルボ・ジックがゲル発振器を使う。

ゲル発振器をくらった味方は気力が低下してしまう。部隊を固めての進軍は、絶対に避けたい。

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
第3勢力（6ターン目、敵フェイズ冒頭）					
ドロワ・ザン	ハルル	50	37000	16000	―――
ガドモア・ザン	ハンニバル	48	37000	17000	―――
ロッグ・マック	ドッパ	48	8000	2600	―――
ロッグ・マック	キヤヤ	48	8000	2600	―――
ザンザ・ルブ	ザンザ・ルブ	48	23000	9000	―――
ガタマン・ザン（×2）	バッフクラン兵	47	27000	10000	―――
ガルボ・ジック（×3）	バッフクラン兵	46	10000	4500	―――
ギド・マック（×4）	バッフクラン兵	46	13000	5500	―――

その他の注目イベント

このマップでは、戦闘をすることで会話が始まるイベントがいくつかある。

その組み合わせは、ダバ×フラット、アム×フラット、ダバ×ギワザ、コスモ×ハルルの4つ。ダバ×ギワザ戦での会話は2回あるので、2回交戦してみよう。

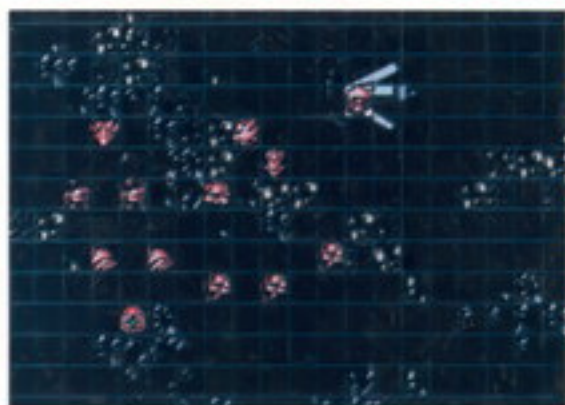
これはコスモとハルルが交戦したときに発生する会話イベント。

DCルート
リアル系・スーパー系共通

第68話 錯綜する想い

●勝利条件　6ターン以内にコロニー上にいる敵を倒す　●敗北条件　6ターン経過or味方の全滅

1 1ターン目～4ターン目　2回行動可能ユニットを主力に

コロニーまでの距離が遠いように感じられるかもしれないが、2回行動できるユニットならば、2～3ターンで射程内に捉えることができる。ただし、強化兵の乗ったエルメスとブラウ・ブロ2機は、2回行動してくるうえに攻撃力も高いという強敵。この3機に同時に攻撃されるのは危険なので、コロニーに近づく前に、手前にいるブラウ・ブロは葬っておきたい。この3機さえ倒してしまえば、あとは大したことのない相手ばかり。ヴァル・ヴァロも、さして強くない。

コロニー上のザクを倒すのが、とりあえずの目的だ。

強化兵が乗っているユニットには要注意。

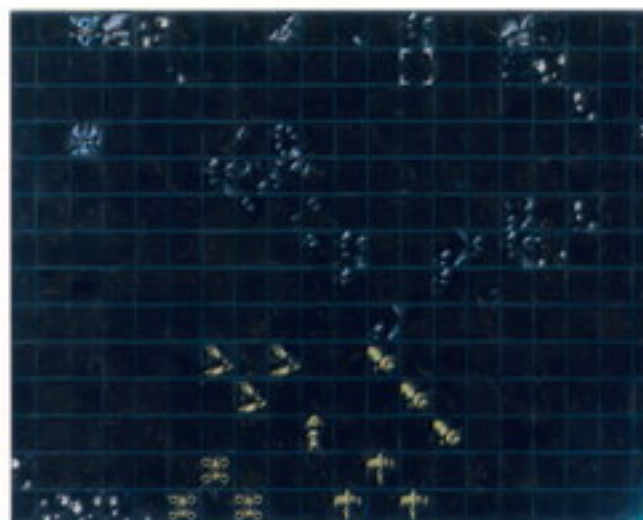
味方出撃ユニット					
戦艦＋16（ただしイデオンの出撃は不可）					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ヴァル・ヴァロ	ケリィ	48	13200	4000	――
グラーフツェペリン	エリート兵	46	23000	10500	――
ザンジバル	エリート兵	46	20000	9000	――
ビグロ（×3）	エリート兵	46	9800	3500	――
ブラウ・ブロ（×2）	強化兵②	46	16000	7600	――
ケンプファー（×2）	エリート兵	46	7600	1000	――
エルメス	強化兵②	46	10100	4800	――
ドムII	エリート兵	46	5000	600	――
ザク改	エリート兵	46	4800	500	――

※②は2回行動するパイロット

2回行動ユニットの増加

このあたりから、2回行動をしてくるザコ敵が増えてくる。その危険度は非常に高いので、それらしきユニットは、優先的に撃破していくようにしたい。

2 4ターン目～敵全滅　マップ兵器には注意

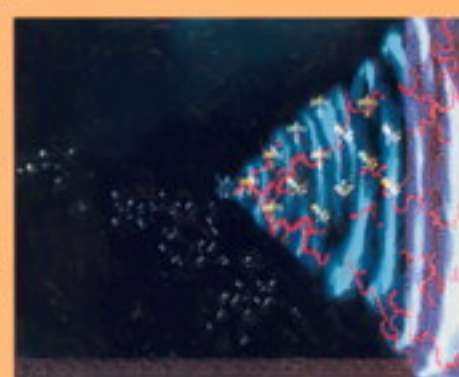
4ターン目の敵フェイズ、もしくはDCの全滅直後に、バッフクランの部隊が登場する。これといった強敵のいない弱小部隊なので、順次片付けてしまおう。普通に戦っていけば、難なく勝つことができるはずだ。DC、バッフクランの両軍を全滅させると、このシナリオはクリアとなる。

バッフクランは、DCの初期配置位置の、やや下に登場する。怖い相手ではない。

第3勢力（4ターン目、敵フェイズ冒頭。DCには攻撃をかけない）					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ガブロ・ザン	オーメ財団兵	47	31000	10500	――
アディゴ（×3）	オーメ財団兵	46	4000	1800	――
デッカ・バウ（×3）	オーメ財団兵	46	4800	1500	――
ゴンド・バウ（×3）	オーメ財団兵	46	5000	1700	――
ガルボ・ジック（×4）	オーメ財団兵	46	10000	4500	――

ガルボ・ジックのゲル発振器

ガルボ・ジックのマップ兵器「ゲル発振器」をくらうと、HPばかりでなく、気力までもが低下してしまうので注意しよう（1回くらうと気力－10）。

イデオンガンの解禁

ガブロ・ザンを倒すと、バッフクランの新たな増援が登場するが、同時にイデオンも出撃。そして、そのイデオンがイベントで、この増援部隊を倒してしまうのである。このイベントが終わると、新たなマップ兵器、イデオンガンが使用可能になる。

ダラム率いる増援部隊は、イベントで潰されてしまう。

次のシナリオに向けての下準備

次のシナリオでは、初期出撃ユニットの種類が、かなり制限されてしまう（右の写真、および次ページの表を参照）。しかも、敵はかなりハイレベルで強力。そこで、初期出撃が可能なユニットには、あらかじめ優秀なパイロットを乗せておくと良い。もちろん、強化パーツによる強化も忘れずに行っておくことだ。

これが、初期出撃が可能なユニットの一覧。このうち5機を、出撃させることができる。

主力となりそうなユニットには、あらかじめ、実力のあるパイロットを乗せておく。

アイテムによって、機体も強化。こうしておけば、黒い三連星などの強力な敵とも渡り合える。

DCルート リアル系・スーパー系共通 第69話 理想と現実

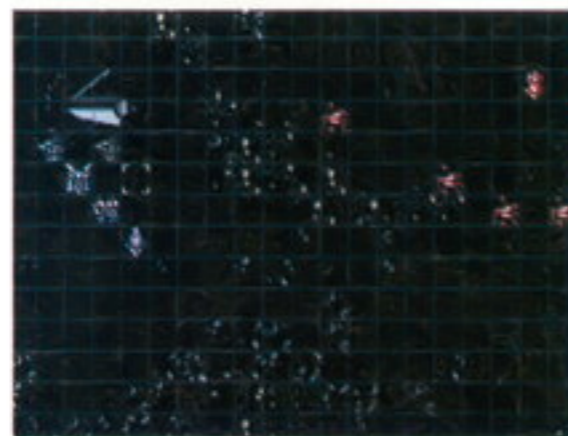
●勝利条件 敵の全滅 ●敗北条件 味方の全滅

1 1ターン目〜5ターン目 頭数がそろうまで無理はしない

最初の数ターンは、少ない戦力で戦わざるを得ないので、無理な進撃はしないほうが良い。複数の敵の射程に入らないよう気を付けつつ移動し、手前の敵から順次倒していく、という戦法を採るのが無難だ。初期配置位置近くにいる黒い三連星(ガイア、オルテガ、マッシュ)はかなりの強敵なので、彼らと戦うときは、精神コマンドを併用しよう。

4ターン目には、ガンダムエピオンが登場。これは味方NPCなので、特に気にする必要はない。

黒い三連星の力は、成長したガンダム系パイロットに匹敵。

3ターン目に登場する増援は、ここに現れる。

初期配置位置はここ。手前の敵から1機ずつ倒していこう。

エピオンは足が遅いので、なかなか戦場にたどり着けない。

味方出撃ユニット					
サイバスター、Zガンダム、GP-03、メタス、ビルバイン、ZZガンダム、リ・ガズィ、エルガイムmkⅡ、グルンガスト(ただしスーパー系のみ)の中から5機を選択					
味方NPC初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
トーラス	ノイン	46	6000	──	──
トーラス	連邦軍兵士	45	6000	──	──
トーラス	連邦軍兵士	32	6000	──	──
敵初期配置					
ドロス	キシリア②	51	60000	40000	──
R・ジャジャ	マ=クベ	50	9000	3000	──
ドライセン	ガイア②	49	9000	2500	──
ドライセン	マッシュ②	49	9000	2500	──
ドライセン	オルテガ②	49	9000	2500	──
ブラウ・ブロ	シャリア=ブル②	48	17400	7600	──
ブラウ・ブロ(×4)	強化兵②	47	16000	7600	──
ケンプファー	エリート兵	47	7600	1000	──
ケンプファー	エリート兵	46	7600	1000	──
グラーフツェペリン	エリート兵	47	23000	10500	──
ザンジバル	エリート兵	47	20000	9000	──
ビグロ	エリート兵	47	9800	3500	──
エルメス	強化兵②	47	10100	4800	──
ザク改	エリート兵	46	5600	500	──
ドムⅡ	エリート兵	46	5800	600	──
味方増援(3ターン目、味方フェイズ冒頭)					
初期配置可能ユニットのうち未配置のもの+ダイターン3の中から5機のみ出撃					
第3勢力(4ターン目、味方フェイズ冒頭)					
ガンダムエピオン	ミリアルド	46	???	──	──

※②は2回行動するパイロット

2 6ターン目〜敵全滅 ドロスは確実に撃墜したい

6ターン目に、ようやく味方の本隊が登場。ここからは、普通に戦いを進めていくことができる。注意すべきは、キシリアが乗っているドロスのHP。これが40%以下になると、DCの全ユニットが撤退してしまうのである。

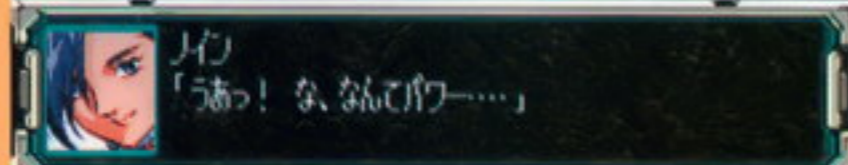
ドロスの誘導ミサイルは、命中修正が極めて高い(+60%)。

味方増援(6ターン目、味方フェイズ冒頭)
戦艦+8

金持ちユニット、ドロス

表を見てもらえればわかるとおり、ドロスを倒すと40000、幸運を併用すれば、実に80000もの資金が手に入る。これを逃すのは、はっきりいって大損。HPが40%強の状態から、一気に倒してしまおう。

ノイン隊の運命

味方NPCである、ノインとその部下。彼女らは、やたらと敵のほうに突っ込んでいくため、わりと簡単に撃墜されてしまう。心情的には助けてやりたいところであるが、ノイン隊が撃墜されても特にデメリットはないので、助けに向かう手間やリスクを考えると、特にそうする必要はない、という結論に達する。ロンド=ベルには、自らの目の前の敵を叩くことに専念させよう。

ノイン隊のすぐ近くには、2回行動可能なエルメスがいるので、彼女は無事では済まない。

次のシナリオに向けての下準備

次のシナリオでは、アムロはνガンダムに、クワトロはフルアーマー百式改、なければ百式に、それぞれ強制的に乗り換えさせられてしまう。彼らが別のユニットに乗った状態でシナリオを始めると、強制乗り換えのあおりをくらって、乗り換え前に乗っていたユニットと、乗機を失ったパイロットが宙に浮いてしまうので注意。

インターミッションで、あらかじめ乗り換え対象のユニットに乗せておくようにしよう。

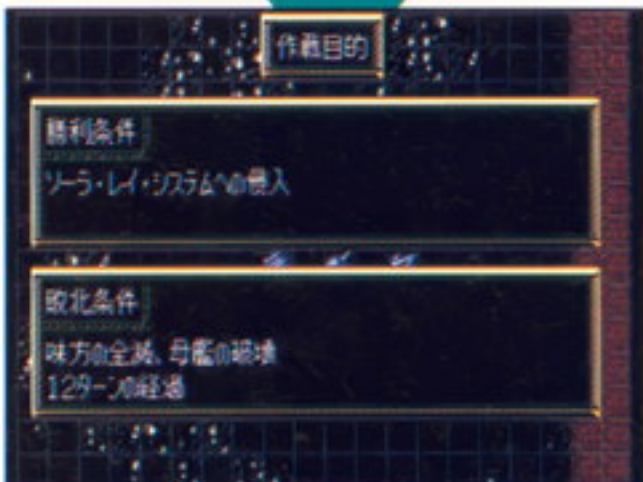
DCルート リアル系・スーパー系共通 第70話 光、断つ剣

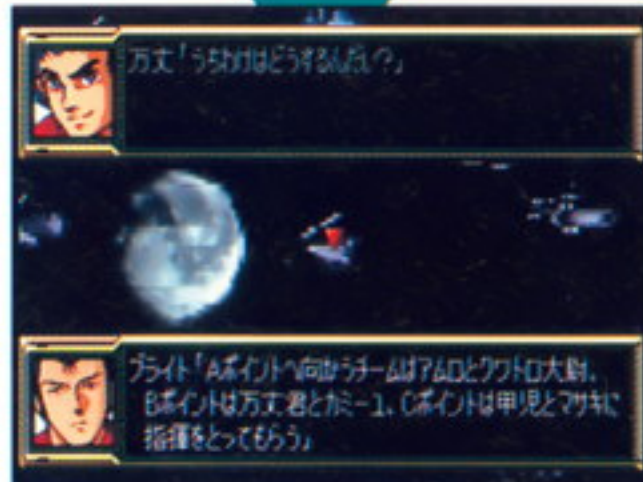
●勝利条件 15ターン以内に本物のソーラ・レイに侵入 ●敗北条件 15ターンの経過or味方の全滅

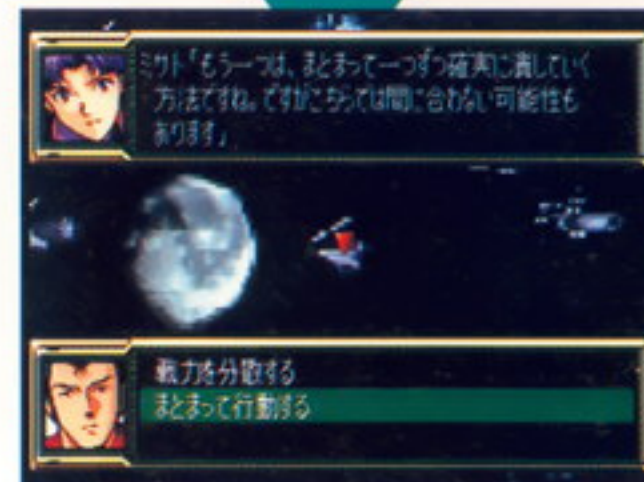
まず、本シナリオの構成を理解する

まず最初に、戦力集中作戦を採るか、分散作戦で行くかの選択を迫られる。ここで分散作戦を選択すると、A、B、C各ポイントにおける時間制限が15ターンになるが、あるポイントで出撃させたユニットを、他のポイントでも出すということはできなくなる。一方、集中作戦を選ぶと、どのポイントを攻めるかを決めることに。そして、そのポイントのソーラレイが本物であれば、そこを解いてクリアとなり、偽物だった場合は、さらに他のポイントを攻めることになる。こちらの場合、累積ターン数が15ターンになった時点でゲームオーバーになってしまう。

結論からいってしまうと、本物のソーラレイがあるのはCポイントである。

タイムリミットは15ターン

「15ターン」の扱いが、集中作戦と分散作戦とでは変わってくる、という点に注意。

戦力を分散するか…

各ポイントに15ターンずつかけられるが、おのおのの戦力は、どうしても薄くなる。

集中するか？

累積ターン数が15を超えると×。時間制限はシビアだが、強力な機体をまとめて投入できる。

集中作戦のメリットとデメリット

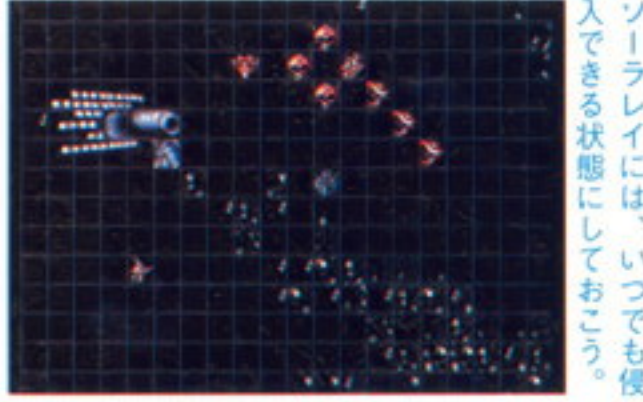
集中作戦のデメリットは、何といってもターン制限が厳しいこと。しかし、すでに本物のソーラレイの位置はわかっているので（繰り返すが、Cポイントにあるものが本物だ）、このデメリットはなきに等しい。いきなりCポイントに攻め込めば、結局、1ポイントに15ターンをかけることができるからである。だから、集中作戦を選べば良い、という話になるのだが、ここではさらに一歩踏み込んで「経験値を3マップ分得る」ことを考えてみたい。集中作戦を採り、わざとCポイントを外して攻略していけば、（ターン制限さえ超えなければ）3マップ分の経験値を、同一ユニットに稼がせることができるのだ。よって、この攻略では「戦力集中を選び、3マップ全てをクリアする」という前提で話を進める。

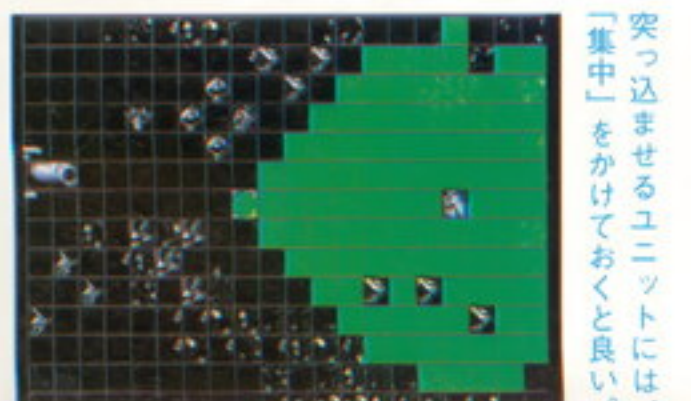
いきなりCポイントに攻め込めば、戦力を分散することなく15ターンをかけることができるが……。

時間制限さえ何とかできれば、経験値の荒稼ぎをすることが可能。本誌では、この攻略法を勧める。

Aポイント 回避能力の高いユニットがいれば楽勝

回避能力が高く、射程の長いユニット（ファンネル装備のモビルスーツが適任）を敵軍の真ん中に突っ込ませ、反撃で敵を倒していく……という戦法がお勧め。これなら、短時間で敵を倒すことができる。敵がいなくなっても、ソーラレイに侵入しない限りマップクリアにはならない、という点に注意。

突っ込ませるユニットには、「集中」をかけておくと良い。

ソーラレイには、いつでも侵入できる状態にしておこう。

このマップの敵には、2回行動できるユニットはいない。3マップ中、一番楽なポイントだ。

味方出撃ユニット（戦力を分散している場合）
ラーカイラム（ブライト）、νガンダム（アムロ）、フルアーマー百式改（クワトロ）＋8

味方出撃ユニット（戦力を集中している場合）
戦艦＋10

敵初期配置

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ザンジバル	エリート兵	47	20000	9000	――
ドライセン（×6）	エリート兵	47	8000	2500	――
バウ（×3）	エリート兵	47	6700	2800	――
ゲルググJ（×4）	エリート兵	47	9000	5000	――
ドーベンウルフ	ラカン	50	15000	7800	――
ザクⅢ（×3）	エリート兵	48	9000	6000	――

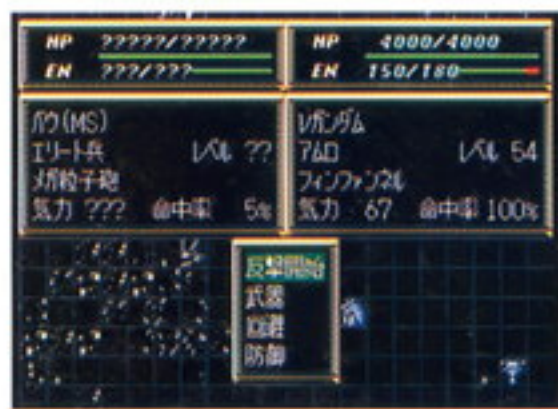
戦力集中時のポイント終了処理

AorBポイントをクリアすると、残り精神ポイントに応じた経験値ボーナスが入り、全ユニットのHPと精神ポイントも回復する。また、撃破されたユニットの修理も、ポイントクリアごとに行われる。

乗り換えや装備などを行うことはできない。

Bポイント　Aポイントよりやや難だが、基本的に同じ戦い方でOK

2回行動可能ユニットがいるため、Aポイントよりも危険度は高いといえるが、それでも大してハイレベルな敵がいるわけではない。Aポイントで採ったのと同じ戦法で、クリアすることが可能。うまくやれば、A、Bポイントとも、3～4ターンで突破できるはずだ。なお、ユニットの弾切れには注意すること。

2回行動可能ユニットが登場。しかし、さほど強くはない。

反撃を利用して、効率よく敵を撃破していこう。

クリアまでに、さほど時間はかからないはず。4ターン目くらいにはクリアするようにしたい。

味方出撃ユニット（戦力を分散している場合）					
ゴラオン（エレ）、ダイターン3（万丈）、任意のユニット（カミーユ）＋8					
味方出撃ユニット（戦力を集中している場合）					
戦艦＋10					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
量産型バウ	アリアス	49	8300	2800	――
量産型バウ（×5）	エリート兵	47	7900	2800	――
ゲルググJ（×4）	エリート兵	47	9000	5000	――
ビグロ（×2）	強化兵②	47	9800	3500	――
ヴァル・ヴァロ	強化兵②	47	12000	4000	――
グラーフツェペリン	エリート兵	47	24000	10500	――

※②は2回行動するパイロット

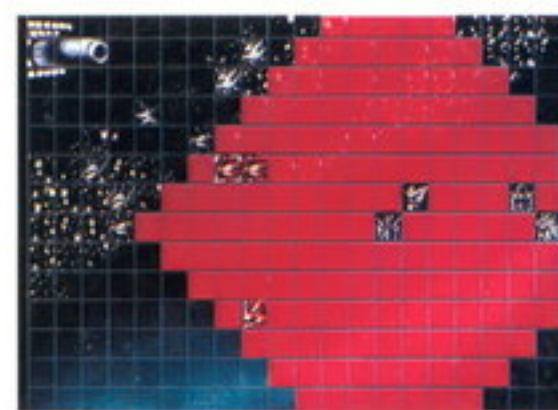
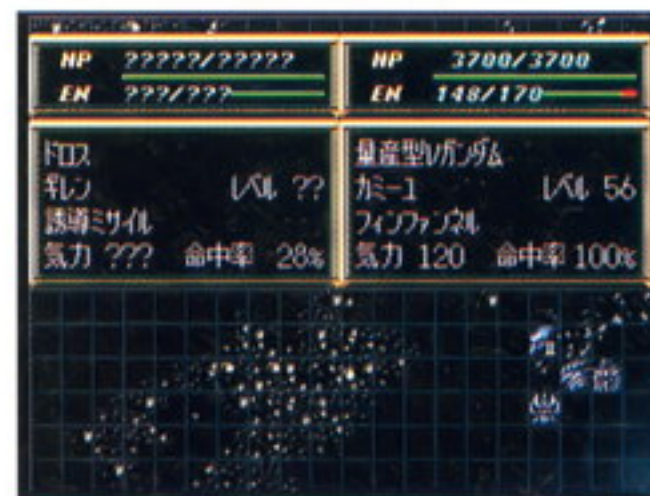
気力の低下と回復

前後編形式のシナリオと同様、このシナリオでも、いったん出撃したパイロットの気力は疲労で低下してしまう。しかし、1マップ分でも休ませれば、その次のマップでは、気力100の状態で出撃させられる。

前のマップで気力が100を割ると、次で回復。

Cポイント　ギレンのドロスと強化兵部隊が難敵

本物のソーラレイが存在しているポイント。敵の数、質とも、A、B各ポイントを上回る。これまで使ってきた反撃戦法は、ここでは使わないほうが良いだろう。A、Bを各4ターンくらいでクリアしてきているなら、わりと時間的な余裕はあるはずなので、焦らず普通に進撃していけば大丈夫だ。

前のシナリオでも触れたが、ドロスは得られる資金が桁外れに多いユニットなので、確実に撃破するようにしたい。このマップの敵は、こちらがソーラレイに侵入しない限り撤退しないので、倒すのは楽だ。

2回行動可能ユニットを、優先的に叩いていこう。

射程8、命中修正＋60という驚異的な能力を持つドロスだが、倒したときの見返りも大きい。

味方出撃ユニット（戦力を分散している場合）					
ソロシップ（ベス）、任意のユニット（甲児）、サイバスター（マサキ）＋8					
味方出撃ユニット（戦力を集中している場合）					
戦艦＋10					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ドロス	ギレン②	51	60000	40000	――
ノイエ・ジール	ガトー	50	21000	12000	――
ドライセン	カリウス	49	9000	2500	――
R・ジャジャ	マークベ	50	9000	3000	――
ハンマ・ハンマ(×2)	強化兵②	47	11500	5500	――
エルメス（×2）	強化兵②	47	10100	4800	――
ゲルググJ（×6）	エリート兵	47	9000	5000	――
ブラウ・ブロ(×4)	強化兵②	47	16600	7600	――

ガトーとカリウス

思わせぶりなイベントの多いガトーとカリウス。インターミッションでも、何やら意味深な会話をしていたし、ここで何かイベントがあるのでは……？　と思った人も少なくないだろう。しかし実は、このマップでは、特に何も起こらないのである。普通に倒してしまって問題ない。

最近のDCのやり口に、不満を覚えているとおぼしきカリウスだが……。

特に何が起こるわけでもない。普通に戦い、そして倒してしまおう。ガトーも怒り。

戦力分配について考える

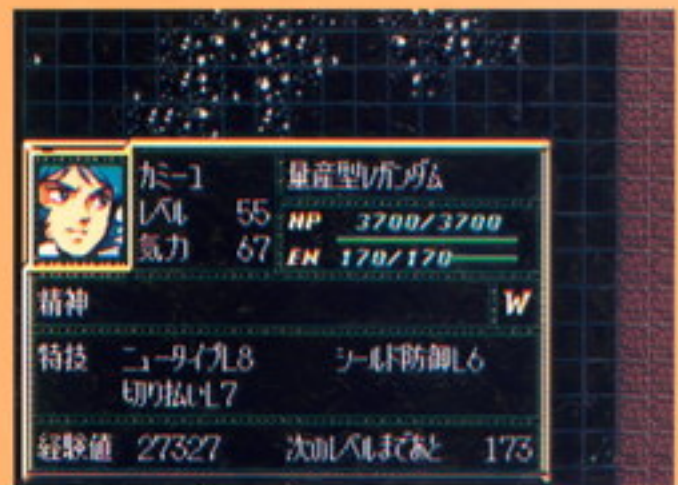
このプランで問題になるのが、前述の気力の低下だ。飛び抜けて強い敵が登場するシナリオではないので、気力が低下したユニットばかりでも何とかなるのだが、やはり、多少は考慮したほうが楽だし、何より確実だ。

前述の通り、A→B→Cとクリアしていくと仮定した場合、Aで出撃させたユニットは、Bに出そうが出すまいが、Cでは気力100の状態で使える。そこで……

①とにかく経験値を稼がせたいユニットは、3マップ全てに出す。

②気力の高さが要求される主力ユニットは、AとCに出す。

③それほど重用していないが、強い、あるいは多少は経験値を稼がせたいというユニットをBに出す。

……という風にすると良いだろう。

とにかく経験値を稼がせたい主力ユニットは、全てのマップに出すようにしよう。

サイバスターなど、気力が低いと真価が発揮できないユニットは、AとCのみに出すと良い。

無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド

●KSS●発売中●5,800円●恋愛サバイバルシミュレーション●18歳以上推奨●1人プレイのみ

アイテム探しは注意力がすべて

年頃の男と女がひとつところに集まれば、愛に恋にとうつつをぬかすのも自然のなりゆきならば、毎日腹が減るのもこれまた自然の摂理。精神を満たすには、その前に胃袋を満たすのが先決ということで、まずは島内のポイントとアイテムのデータを公開！ 島内には全部で40のポイントと、無数のアイテムがあるが、これらを探す際に留意してほしいのがメンバーの注意力。探検、調査を行うパーティーの注意力が低いと、そこにあるはずのものが発見・入手できないからだ。また、それぞれのポイントとアイテムには、発見するための指数も設定されている。そして、パーティーを組んでいる2人の注意力の平均値が、この数値（指数）を上回っていれば発見できる。たとえば、メンバー2名の注意力が50と30なら平均は40となり、指数が40までのポイント（とアイテム）を得られるわけだ。

ポイント&アイテムリスト

エリア1
- AREA 1 少し明るい密林（指数5）
  - ●パパイヤ×10（指数13）
- 何かありそうな密林（指数35）
  - ●細長い根っこ×3（指数45）
  - ●柔らかい茎×3（指数30）
  - ●タロ芋×5（指数20）

エリア5
- AREA 5 さわやかな草原（指数15）
  - ●茶色い豆×3（指数30）
  - ●赤い豆×3（指数30）
  - ●白い豆×45（指数5）
- ゴロゴロ平原（指数10）
  - ●食用サボテン×5（指数30）
- 怪しげな村落（指数20）
  - ●お釜×1（指数30）

エリア9
- AREA 9 クラーイ密林（指数10）
  - ●赤いキノコ×5（指数35）
- 深い森（指数10）
  - ●コショウ×10（指数15）
  - ●ターメリック×5（指数20）
- さわやかな草原（指数15）
  - ●野生のブタ×4（指数60）

エリア13
- AREA 13 何かありそうな森（指数25）
  - ●パイナップル×10（指数25）
  - ●サトウキビ×5（指数60）
- さわやかな草原（指数15）
  - ●白い豆×60（指数5）

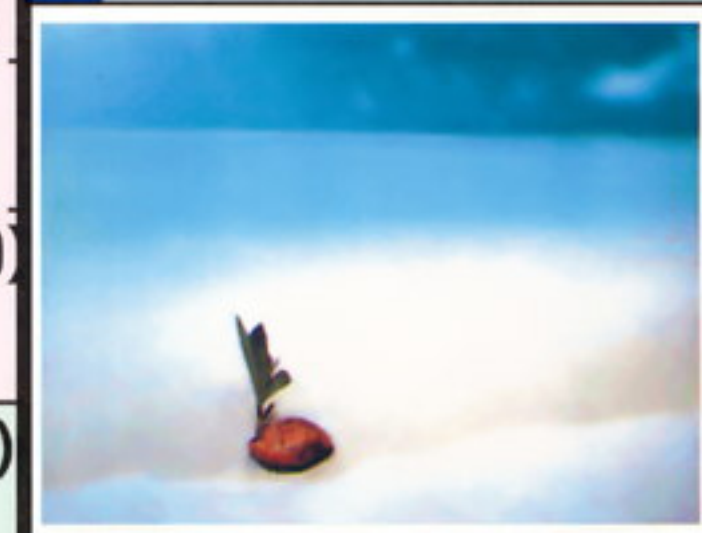
エリア2
- AREA 2 バナナな密林（指数25）
  - ●バナナ×5（指数10）
  - ●パパイヤ×5（指数13）
  - ●マンゴー×5（指数13）
- 潮溜まり（指数5）
  - ●シマシマの魚×4（指数20）
  - ●銀色の魚×5（指数20）
  - ●細長い魚×5（指数20）

エリア6
- AREA 6 火口（指数25）
  - ●岩塩×10（指数25）
  - ●緑色の宝石×2（指数50）
  - ●黄色い宝石×2（指数50）
- さわやかな草原（指数10）
  - ●真っ赤なトマト×3（指数20）
- 鍾乳洞（指数25）
  - ●透明な宝石×7（指数50）
- 整地された土地（指数20）
  - ●鉄製の鍋×1（指数35）
  - ●鉄板×1（指数35）

エリア10
- AREA 10 不気味な密林（指数30）
  - ●大きなヘビ×2（指数80）
  - ●大きなカエル×2（指数80）
- 見晴らしのいい草原（指数10）
  - ●野生のお米×12（指数20）
  - ●食べられる葉×10（指数15）
- 少し明るい密林（指数15）
  - ●マンゴー×10（指数13）

エリア14
- AREA 14 岩だらけの場所（指数30）
  - ●手頃な石×1（指数20）
  - ●黄色い宝石×2（指数50）
  - ●青い宝石×2（指数50）
- 静かな入り江（指数10）
  - ●緑色の海草×2（指数30）
  - ●黒い海草×3（指数30）
  - ●赤い海草×2（指数30）
- 少し明るい密林（指数10）
  - ●バナナ×15（指数10）

エリア3
- AREA 3 うっそうとした密林（指数40）
  - ●パンの実×3（指数20）
- 深い密林（指数10）
  - ●ナツメグ×5（20）

エリア7
- AREA 7 岩だらけの場所（指数40）
  - ●岩塩×10（指数25）
  - ●緑色の宝石×2（指数50）
  - ●赤い宝石×3（指数50）
- 古代遺跡（指数20）
  - ●透明な宝石×3（指数50）
  - ●青い宝石×3（指数50）
  - ●赤い宝石×2（指数50）

エリア11
- AREA 11 うっそうとした密林（指数25）
  - ●堅い木の実×60（指数10）
- 泉のほとり（指数5）
  - ●おいしい水×99（指数15）
- 謎の村落（指数20）

エリア15
- AREA 15 何かありそうな密林（指数30）
  - ●ローリエ×5（指数15）
- きれいな砂浜（指数5）
  - ●二枚貝×5（指数20）
  - ●巻き貝×5（指数20）
- 丸太小屋（指数20）
  - ●懐かしの土鍋×1（指数20）

その時点でポイントをいくつ発見してあるかは、スタートボタンを押してこの画面で確認。

エリア4
- AREA 4 クラーイ密林（指数50）
  - ●地味なキノコ×5（指数30）

エリア8
- AREA 8 美しい滝（指数10）
- 戦死者の墓場（指数30）
- 頑丈な建物（指数20）
  - ●フライパン×1（指数20）
  - ●ドラム缶×1（指数20）

エリア12
- AREA 12 何かありそうな森（指数18）
  - ●ヤム芋×6（指数11）
- うっそうとした密林（指数10）
  - ●タロ芋×5（指数20）

エリア16
- AREA 16 少し明るい密林
  - ●バナナ×10（指数10）
- メインキャンプ

メンバー選択肢リスト

2回以上プレイした人にはいまさら無用の長物かもしれないが、スタート時のメンバー選択の法則をここで公開しておこう。

おめあてのメンバーのピンポイント選択に、複数同時攻略時の組み合わせを考える時、その他君たちのプレイ方針などに合わせて役立ててくれたら幸甚である。

「男はいらん！」と思っても、裕樹か昇のどちらかは確実に入る。そういうシステムだから。

選択	選択肢
選択1	A：『だるまさんが転んだ』でも～→薗村菫子 B：ハワイに新しく預金口座でも～→藤岡未帆
選択2	A：全員を口説き落としてみる～→漆崎柚香 B：無差別武道大会でもやろう～→立原希羅々
選択3	A：大海原で2人だけの思い出～→森下奈都野 B：君だけにあの海に落ちる～→橋本優希実
選択4	A：理香さんのことなんだ。→中嶋理香 B：瞳のことなんだ。→朝霞瞳
選択5	A：裕樹を連れて来たのは～→真下裕樹 B：昇を連れて来たのは～→高遠昇

物々交換で入手できる特別なアイテム

前のページでリストアップしたもの以外にも、実はまだ入手できるアイテムが存在する。それは、島内の村落でのみもらえる“物々交換アイテム”だ。村落はツンタ族とパライル族の2カ所あるが、いずれもおいしい食事を作るための貴重な食材が揃っているので見逃せない。特に、別の食材を生成するためのヤギや、卵を毎日産んでくれるニワトリは重宝する。ところで、物々交換というからには、当然代償を差し出す必要があるが、交換に使えるアイテムは宝石（5種類）のみとなっている。交換レートは以下を参照しよう。

村落に行くと、帰り際に宝石についての話をしてくれることがある。これを聞いた後、必要な宝石を持って再び訪れれば、物々交換が可能に。

村落には中嶋理香か朝霞瞳を一度連れて来ないと、住民が現れないので注意。

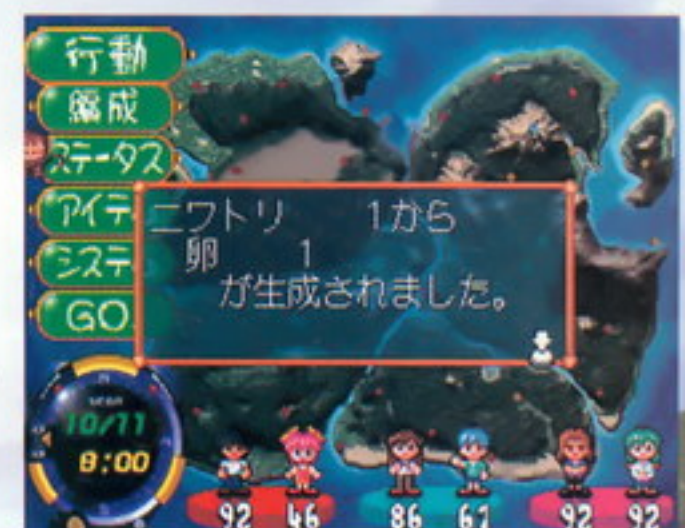
宝石はあちこちにあるが、注意力がある程度高くならないと見つけられない。

ツンタ族の村落

まっさきに入手しておきたいのがヤギ。ヤギそのものは食材にならないが、チーズなどを生成（次回で解説予定）する乳が搾れるのだ。なお、ヤギを入手してから再び来ると、カギを別の食材と交換できるが、すぐさま欲しいものがない限りは避けたほうがいい。

アイテム名	交換に必要な宝石
干しアワビ	黄色い宝石×2
天ぷら油	黄色い宝石×1
冬中夏草	緑色の宝石×2
焼たてのパン	緑色の宝石×1
ヤギ	透明な宝石×2
お茶の葉	透明な宝石×1

パライル族の村落

ニワトリは毎日卵を産んでくれるが、卵から生成される食材はないので、透明な宝石があるからといってあわてて入手しなくてもOK。どちらかというと“牛肉のかたまり”のほうが重要。料理のバリエーションが増えるし、HPや機嫌の回復量も大きいぞ。

アイテム名	交換に必要な宝石
ツバメの巣	赤い宝石×2
牛肉のかたまり	赤い宝石×1
鉄人のスープ	青い宝石×2
スパゲティーの麺	青い宝石×1
フカヒレ	透明な宝石×2
ニワトリ	透明な宝石×2

ラヴラヴなイベントリストPART1

女の子とベストなエンディングを迎えるためには、それぞれの固有イベントをすべて見ておくことと、最後までラヴ度を高く保つことが主な条件。基本的にはおいしい食事で機嫌や信頼を高め、さらに「ご機嫌取」と「デート」で親睦を深めていれば、たいてい自然にゴールインできる。ここでは、8人の女の子のうち4人ぶんのイベント条件をリストアップ（あとの4人は次回で）しておこう。なお、イベントはほぼリストの番号順に起こるが、ポイントの見つけ方によっては前後することもあるぞ（クリアには影響しない）。

ラヴ度が高くなってデートが可能な女の子がいると、男友達がそれとなく（というよりバレバレ？）教えてくれる。

それぞれに好みのデートスポットがあるので、誘う際は考慮すること。女の子が嫌いな場所に連れていくと逆効果になる。

薗村菫子

イベントリスト

	イベント	条件
1	目黒じいさんと会う	エリア15の丸太小屋を発見した後、2人でそこへ調査に出かける。
2	火口付近にて	エリア6の火口を発見した後、2人で調査に行くと見られる。
3	背中に虫が！	信頼50、機嫌60、ラヴ40以上で外出すると見られる。午前中のみ。
4	足をくじく	信頼65、機嫌60、ラヴ50以上で、午前中にどこかに外出すると起こる。
5	ケンカ勃発	信頼70、機嫌70、ラヴ70以上で丸太小屋に調査に行くと起こる。
6	まだ怒ってます	1～5までのイベントをすべて見ていれば、外出時に起きる。
7	仲直りしよう	これまでのイベントを見ていれば外出時に起こる。数値は特に関係なし。

お気に入りのデートスポット

菫子をデートに連れていくと喜ぶのは、エリア6の火口と、エリア15の丸太小屋。どちらもイベントにも密接に関わるポイントだったりする。

なお、同じ場所で2回連続でデートすると効果がない（これはどの女の子も同様）ので、飽きがくるようなら適度に他の場所にも行くこと。

菫子はもともと主人公に好意的で、かつイベント条件が低めなので、あれよあれよという間に進展する。後半はほとんど自動的だ。

漆崎柚香

イベントリスト

	イベント	条件
1	寡黙に水汲み	エリア11の泉のほとりに2人で訪れる。ステータスの数値には関係なし。
2	鍾乳洞へ	エリア6の鍾乳洞に2人で入ると起こる。ルビーらしき石を発見？
3	倉庫の追憶	エリア6の整地された土地にて。重い話がなにげに始まってしまう。
4	木の枝が…	信頼40以上の時に、で午前中に外出する。柚香の唯一のお色気シーン。
5	密林ではぐれる	信頼60、ラヴ50以上で、午後に外出する。目黒じーさんも特別出演。
6	ほんの少しの笑み	信頼70、機嫌60、ラヴ70以上で、エリア11の泉のほとりに行く。
7	男の人の温かさ	信頼80、機嫌60、ラヴ80以上で、午前中に外出する。そして和睦へ。

お気に入りのデートスポット

エリア6の鍾乳洞、整地された土地と、エリア11の泉のほとり。この3か所がお気に入り。

会話の選択肢は、普通の女の子が好むようなアクティブなものは、あまりよろしくない。柚香の性格に合わせることを考えれば、おのずと答えは見えてくる。その傾向はデートスポットにも表れているが……。

他人と接したがらない人格を形成するに至ったヘビーな過去が、少しずつ語られる。人にはむやみに踏み込んではいけない領域がある。

森下奈都野

イベントリスト

	イベント	内容
1	たくさんのお話	エリア8の戦死者の墓場を訪れる。まずはあたりさわりのない会話。
2	虫さされ体質	エリア8の美しい滝へ。絵的にはきわどいが、主人公に邪心は…ない？
3	先生のことを…	エリア7の古代遺跡を訪れる。ここでも他愛のない会話でしっとり。
4	驟雨（しゅうう）	機嫌60、ラヴ40以上で、午前中にどこかに外出すると起こる。
5	実は悩みが…	信頼60、ラヴ55以上の時に、エリア8の美しい滝へ。いよいよ核心に。
6	顔をあわせるのが…	信頼60、ラヴ65以上の時に、エリア8の戦死者の墓場へ。葛藤が最高潮。
7	告白	信頼70、機嫌80、ラヴ80以上で、午前中に外出する。条件がやや高め。

お気に入りのデートスポット

エリア7の古代遺跡、エリア8の美しい滝、戦死者の墓場など、やはりイベントがらみのポイントが中心。

変な場所でなければ（常識的に判断せよ）、他のポイントをまわっても大丈夫。高いステータスを要求されるが、ラブ度を上げるのは体力不足を補ってからでも間に合う。

情緒が安定していて、これといった短所もない奈都野だが、内実は人に言えない悩みが。先生としてきちんと応える覚悟はあるか？

中嶋理香

イベントリスト

	イベント	内容
1	理香の誕生日	エリア11の謎の村落で。2年ぶりに再会したハッサンは今もいいヤツ。
2	協調性皆無	エリア5の怪しげな村落へ行く。その帰り道、理香の淡々とした独白が。
3	無線基地跡	エリア8の頑丈な建物へ行く。かつてこの島には日本軍が……。
4	2年前の事故	機嫌70、ラヴ20以上で、午前中に外出する。前回の遭難時の回想。
5	サルのいたずら	機嫌70、ラヴ30以上で、午前中に外出する。下着泥棒は誰だ。
6	忘れがたきひと	信頼80、ラヴ40以上の時にエリア11の謎の村落へ。以前の仲間は今？
7	もう普通には	機嫌95、ラヴ75以上、信頼が100の時、午前中に外出する。

お気に入りのデートスポット

エリア5の怪しげな村落、エリア8の頑丈な建物、エリア11の謎の村落。前のサバイバル生活での思い出のポイントが中心。

会話の選択肢は、ベストなものを選ぶのが案外難しいが、あからさまなハズレを選ばなければ大差はない。最終イベントの条件がかなり高いので、まずい食べ物は御法度。

2度目の遭難よりも、2年前のことのほうが尾を引いているらしい。当時のリーダーを忘れさせるだけの甲斐性を発揮できるか？

●女の子の要望は尊重せよ

順調に日数がたつと、主人公とは別のパーティーの女の子から、「明日はいっしょに行動したい」といった申し出がくることがある。普通は目当ての女の子といっしょに組んでいるはずなので、複数攻略でも狙わない限りは無理に応える必要はない。とはいえ、無視すると機嫌を損ねるので、本命がおろそかにならない範囲で対応してあげよう。また、中嶋理香と朝霞瞳の場合は、村落での物々交換を可能にするためにも、「あの村へ行きたい」という要望だけには応えておくこと。

特定の場所へ行きたがるのは、そこでイベントが起きることの示唆。

単に一緒に行きたいと言うのは無視してもいいが、申し訳ない感じ。

●目黒じいさんのささやかな願い

燃え尽きた日本男児、あるいはただのサバイバーの目黒じいさん。彼が住んでいる丸太小屋に行くと、主人公を呼び出して「あの女の子のお尻をさわらせろ」と、とんでもない取引をもちかけてくることがある。ここで、「はい」と答えると食材をもらえるが、連れてきている女の子のステータスがガタ落ちしてしまうのだ。本命がペアの時は、絶対にさわらせないようにしよう。

男40にして迷わずと言うが、老齢の域に入っても衰えてないらしい（何が？）。若い娘を久々に目の前にして血迷ったか。

メルティランサー Re-inforce

●イマディオ●発売中(5月21日発売)●7,800円(スペシャルエディション8,800円)●ドラマティック シミュレーション ●全年齢推奨

特殊武器と特殊効果を使いこなす

今週は、2年目のシナリオからコマンダー編のイベントと、サターン版の新機能を大公開！

新型武器とそれを装備したときの特殊効果は、各シナリオごとに違うのだ。しかも、パートナーごとにも違う。それらの武器や効果を活用すれば、終盤の戦いがより楽しくなるだろう。

今回の攻略はコマンダー編が中心。維新組がシナリオに大きく関係している。

各シナリオでの作製武器

武器や防具といった装備は、昇進するたびにより強力なものが支給されるが、パートナーと協力することで、ちょっと変わったものを作ることができる。

作製武器は、「武器作成」という任務によって作れる。2年目の10月28日以降に、好意・協調が高くなっているパートナーと作ることが可能だ。好意・協調の目安としては、はにゃ〜ん顔を越えている女のコならほぼ確実だろう。

終盤になると、任務の選択画面に「武器作成」が加わる。

PS版には登場しない、サターン版だけの新装備が入手可能。

インスペクター編

パートナー	作製武器	攻撃	防御	俊敏
シルビィ	PM[ロー]	20	10	10
アンジェラ	PM[グレイス]	30	0	10
サクヤ	PM[ブレアー]	10	30	0
ジュン	PM[フェイト]	30	10	0
ナナ	PM[ヴァインダー]	40	0	0
メルビナ	PM[ジャスティス]	20	0	20

コマンダー編

パートナー	作製武器	攻撃	防御	俊敏
シルビィ	飛剣アダムホーン	40	10	10
アンジェラ	霊剣アダムホーン	50	0	10
サクヤ	神剣アダムホーン	10	50	0
ジュン	狼剣アダムホーン	50	10	0
ナナ	魔剣アダムホーン	60	0	0
メルビナ	秘剣アダムホーン	40	0	20

サーチャー編

パートナー	作製武器	攻撃	防御	俊敏
シルビィ	零式シュルーブラスター	10	10	10
アンジェラ	零式リンクスブラスター	20	0	10
サクヤ	零式フェザントブラスター	10	20	0
ジュン	零式ヴァイパーブラスター	20	10	0
ナナ	零式ファルケブラスター	30	0	0
メルビナ	零式ラプターブラスター	10	0	20

シナリオごとの特殊効果

作製武器の利点は、その性能の特殊性だけではない。それを装備することによって、様々な技や特殊効果が得られるのだ。

ただし、作製武器が効果を発揮するには、条件を満たさなければならないことがある。インスペクター編の合体技は、特定のメンバーでの戦闘時のみ効果を発揮するため、使用できる場が限られている。コマンダー編では、条件なしでランディが特殊状態となる。サーチャー編は、パートナーとともに作製した武器を装備しており、さらに細かい条件が必要となる。

作製武器を装備するのが前提

ステータス画面で、作製した武器の装備が変更可能。

ランディの体を赤い光が包み、特殊状態にしてくれている。

インスペクター編 合体技

戦闘時にパートナーと作製した武器を装備しており、条件を満たしていると、行動時のコマンドに「合体」という内容が追加される。

パートナー	条件	効果
シルビィ＋アンジェラ	シルビィが敵に隣接	各キャラが分身しながら連続攻撃
アンジェラ＋ジュン	アンジェラが敵に隣接	3人が順に攻撃
サクヤ＋メルビナ	なし	サクヤが詠唱中は、ほかのランサーが無敵
ジュン＋シルビィ	ジュンの有効射程内に敵	広範囲版のオーラナックル。敵にステータス異常
ナナ＋サクヤ	なし	すべての敵にダメージ。味方は回復
メルビナ＋ナナ	なし	ランディとメルビナの攻撃にナナが属性を付加

コマンダー編 特殊状態

パートナーと作製した武器を装備していること。それだけでランディが、戦闘時に特殊な状態になる。どの戦闘でも利用可能だ。

パートナー	効果
シルビィ	ランディ攻撃時のクリティカル率がアップ
アンジェラ	ランディの回避率がアップ
サクヤ	ランディのＨＰ回復
ジュン	ランディの攻撃の威力が倍増
ナナ	ランディの防御力がアップ
メルビナ	光学兵器を無効

サーチャー編 連携

パートナーと作製した武器を装備していること。あとは、ランディの状態が条件を満たせばOK。パートナーと連携して戦うことができる。

パートナー	条件	効果
シルビィ	ランディのＨＰとＰＰが半分以上	シルビィの順番にランディが攻撃可能
アンジェラ	アンジェラとの間に敵がいる	アンジェラがランディの攻撃を支援
サクヤ	ランディのＰＰが半分以下	ランディが攻撃を受けるとＰＰが回復
ジュン	なし	ジュンがランディをかばう
ナナ	なし	ランディに攻撃属性を付加
メルビナ	ランディのＨＰが半分以下	ランディにフォースフィールド

コマンダー編イベント攻略

今回はコマンダー編のイベントを、時間の流れにそって攻略していく。イベントの日付をチェックし、その日にそなえよう。とくにコマンダー編の場合は戦闘が多いので、戦闘の前にはある程度の体力を有している必要がある。

サービスイベントとパティイベントは、ほかのシナリオと同じだ。

オーディション会場の警備
5月9日

VEMの新人発掘キャラバンのオーディション会場でテロに遭遇。戦闘が発生するという内容。

イベントの途中で選択肢が登場するので、どちらかを選ぶ。選んだ選択肢によって対戦相手が変わるが、女のコの好意などの変化は同じ。

2次災害を食い止めようとした場合、大型クレーンとの戦闘になる。

爽やかパトロール
5月16日～6月20日

ジュンと一緒に街へ出ると、維新組の御堂玲華たちも買い物に来ており、バッタリ出会うという内容。このイベントは、後に発生する「爽やかパトロール2・3」「健やかパトロール」が発生するための前提条件となる。

ジュンと玲華が一触即発の状態に。荷物持ちのランディと真也は、似たような立場か？

重力アンカーの制御
6月13日

維新組が手に負えずに暴走させてしまった重力アンカーを、破壊して被害を食い止めるという内容。戦闘モードに突入するので、重力アンカーと戦って勝つ必要がある。なお、選べるパートナーが限られていることに注意。

GPOには制御できても、維新組の手には余る代物。

もはやビーム砲と化した重力アンカーを破壊することに。

繁華街でテロの警戒
6月27日

選べるパートナーはジュンのみ。パトロール中に発生したデパートでのテロ事件を、維新組とともに解決する。そして、エレベーターに閉じ込められたパティを救出することになる。なお選択肢は、どちらを選んでも結果は同じ。

エレベーターから助け出されたパティ。コマンダー編だけで見られるグラフィックだ。

好意と協調による表情の変化について

サービスイベントを発生させるには、パートナーとの好意・協調という内部パラメータを高める必要がある。後半のサービスイベントになるほど条件は厳しい。ニコニコ顔以上をキープしよう。

ダメダメ → 普通 → ニコニコ → はにゃ～ん

コマンダー編イベントリスト
2089年

3月6日（日）
●パティイベント1
・ベスト選択肢：2「ママの役をやってごらん」
4月4日（月）
昇格イベント
ランディが二級捜査官に正式任官。シルビィから新装備を受け取る
4月10日（日）
●パティイベント2
・ベスト選択肢：1「迷惑だなんて思ってないよ」
4月11日（月）～12月19日（月）
★マスコミ依頼
特定の女のコとマスコミ対応の特殊任務
4月18日（月）
テロの鎮圧
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
5月9日（月）
オーディション会場の警備
・選択キャラクター：アンジェラ／ジュン／ナナ
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：選択によって戦闘が変化
1「落ちたヘリを追う」→　VS戦闘ヘリ
2「二次災害を停める」→　VSクレーン
5月16日（月）～6月20日（月）
爽やかパトロール
・選択キャラクター：ジュン
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
5月22日（日）
●パティイベント3
・ベスト選択肢：2「ちゃんと食べてあげるから」
5月30日（月）
スカウトキャラバンの警備
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
6月13日（月）
重力アンカーの制御
・選択キャラクター：シルビィ／サクヤ／メルビナ
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：なし
6月27日（月）
繁華街でテロの警備
・選択キャラクター：ジュン
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：どちらでも可
7月3日（日）～7月31日（日）
★夏2・先輩ランサー＆パティ＆ランディ
特定の女のコとパティと一緒に海へ
7月17日（日）
●パティイベント4
・ベスト選択肢：1「みんなのことが好きなんだね」
7月18日（月）～9月5日（月）
爽やかパトロール2
・発生条件：5月16日～の「爽やかパトロール」を見ていること
・選択キャラクター：ジュン
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
8月1日（月）
ブリーフィング
オーディションについて
8月1日（月）
オーディションに出場

★は、好意・協調パラメータによって発生するサービスイベントです。
●は、パティのプライベートイベントです。

書類の整理
10月10日

たまっている書類を整理するというなんでもない任務。だが任務終了後外へ出ると、どこかで見たような女のコとすれ違う。それは、数日前から行方不明になっていたパティ？　以後彼女は、維新組メンバーとしてランディに対抗することになる。

見るからに正体がバレバレのパティ。パティが行方不明になってから数週間が経過していた。

すれ違った女性は、言動からして正体を明かしてしまっている。しかも、名乗らないランディの名前も知っていた……。

シンジケートの拠点を強襲
11月28日

捜査中だったシンジケートの拠点が判明、ＧＰＯ総出で突入する。戦闘が２回あり、２度目はランディ１人で戦う。しかし、おいしい部分を維新組に持っていかれ、ＥＭＰ分署が移転する。

都落ちしたＧＰＯの新事務所。屋根裏部屋だが、和室のように見える。

EMP分署が移転!?

必死に戦ったのに、結局維新組が豪快な攻撃で目立ち、手柄を持っていかれてしまう。

健やかパトロール
11月14日

「爽やか」じゃないことに注意。ナナと一緒に街へ出ると、やっぱり玲華たちがいるというイベント。このイベントを発生させるには、５月16日からの「爽やかパトロール」を見ている必要がある。

いかにもお嬢様な玲華は、当然おしゃれにも気を使っている。

重力アンカーの制御２
12月12日

またまた維新組が暴走させてしまった重力アンカーを止める任務。やっぱり重力アンカーとの戦闘になる。
戦闘後パティとは、かなり険悪なムードに……。

任務終了後、パティとランディは激しくぶつかり合う。大人になったパティは、心も成長していた。

相変わらず重力アンカーの制御には手を焼く維新組。結局このあと、また戦闘して破壊することに。

コマンダー編でのパティ

インスペクター編以上に洗脳が進んでいたのか、パティの心の傷は大きかった。

パティがＶＥＭの陰謀で無理矢理成長させられてしまうところまでは、前号で紹介したインスペクター編と同じだ。ただしそのあとは、シンジケートに誘拐されることなく失踪。しばらくたって、維新組メンバーとして再登場する。
以後は、維新組としてランディとは敵対関係になるが、それはある種の愛情の裏返しらしい。

・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：１「パティを励ます」

8月7日（日）
パティを励ましにいく
・発生条件：ミーティングで誰かを選択
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし

8月8日（月）
コンサート会場の夜間警備
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：なし

8月15日（月）
コンサート会場の捜査
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：なし

8月29日（月）
ブリーフィング
パティの帰還について

8月29日（月）
パティの捜索
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし

9月26日（土）
銀行強盗を逮捕
・選択キャラクター：ナナ
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：どちらでも可

10月10日（月）
書類の整理
・選択キャラクター：ジュン／ナナ
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし

10月31日（月）
港湾区でテロの警備
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし

11月7日（月）
ブリーフィング
臓器密売シンジケートの本拠地について

11月14日（月）～12月12日（月）
健やかパトロール
・発生条件：５月16日～の「爽やかパトロール」を見ていること
・選択キャラクター：ナナ
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし

11月28日（月）
ブリーフィング
シンジケート本拠地の襲撃について

11月28日（月）
シンジケートの拠点を強襲
・選択キャラクター：シルビィ／アンジェラ／サクヤ
・戦闘：２回戦あり
・ベスト選択肢：なし

12月12日（月）
重力アンカーの制御２
・選択キャラクター：アンジェラ／ナナ／メルビナ
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：なし

12月19日（月）～2090年12月26日（月）
爽やかパトロール３
・発生条件：７月18日～の「爽やかパトロール」を見ていること
・選択キャラクター：ジュン
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし

12月25日（日）
★クリスマス
特定の女のコと２人でクリスマスイベント

★は、好意・協調パラメータによって発生するサービスイベントです。
●は、パティのプライベートイベントです。

少女革命ウテナ いつか革命される物語

●セガ●発売中（5月28日発売）●6,800円（2枚組）●アドベンチャー●1人プレイ用●全年齢推奨

西園寺莢一完全攻略マニュアル

発売から約1週間。1日1つのエンディングをクリアしたとして、もう生徒会メンバーとのラブラブエンディングは、すべて見てるよね。え？ 西園寺のエンディングをまだ見てない？ なるほど。というわけで今回は、あとまわしにされがちな西園寺ルートを、エンディングまで一気に攻略！

右のチャートをそのまま追っていけば、それだけで西園寺とのラブラブなエンディングを迎えられる。しかも最短ルートを通るのではなく、西園寺の行動を最高に楽しめるチャートなのだ。あなたのその目で、西園寺の魅力を余すことなく堪能してほしい。もちろんふんどしも見られるよ！

ラブラブエンディングの条件

生徒会メンバーには、いわゆるラブラブエンディングというものが存在する。

到達条件は、まずお目当てのキャラの「心の気高さ」が100%を越えていること。そして、固有のラブラブイベントを見ており、最終的にウテナが決闘で勝つことだ。

ラブラブイベントは、各キャラクターごとに違うので全部見よう。

心の気高さ

名前の横の薔薇の花の変化に注意。「心の気高さ」がラブラブ状態になれば、花が咲く。

ラブラブイベント

ラブラブエンディングを見るには、「心の気高さ」だけじゃダメ！ イベントが重要なのだ。

エンディングに必要な心の気高さ

ラブラブエンディングに必要な「心の気高さ」は100%以上。その数値を超えると、会話時の名前横に出てくる薔薇の花が咲く。

また、ウテナにも決闘に勝てるだけの「心の気高さ」は必要だ。

生徒手帳で数字を確認。数字下のバーの色でも現在の状態がわかる。

エンディングをクリアすると、生徒手帳にシールが貼られて自己紹介文が追加される。

誰ともラブラブになれないときは？

ラブラブエンディングがあるからには、ラブラブでないエンディングもある。ラブラブ条件を満たせなかった場合は、どうなるのだろうか？ 答えは「ノーマル編」もしくは「パーフェクト編」のエンディングを迎えるということだ。

最終日の25日に、誰かとラブラブ状態になっていれば、七実に意地悪されたときにその人物が助けに来てくれる。そして、そのまま旧フェンシング場へ行き、一緒に地下室に幽閉されることに。

ラブラブじゃないときは、主人公1人だけが地下室に閉じこめられる。そして一番心の気高さが高い人物が助けに来てくれるが、ラブラブなエピローグはない。

24日夜にこの状態だと、誰ともラブラブになれない。

そうなると25日に地下室へ行くときに、誰も付いていきてくれない。

西園寺編チャート

22日
朝　中庭　温室
　アンシーと西園寺を目撃
　◆ひどい、助けなくちゃ！　ウ +2
朝　教室
　自己紹介
　◆彼氏はいるの??　ウ +1
昼　カフェテリア
　薔薇の花嫁の秘密暴露
　◇わたしもエンゲージしたい
★セーブポイント
昼　教室
　住所が不明なので理事長室へ
放課後　理事長室
　フェンシング場と東館の案内
●生徒会室
　仮面舞踏会招待が決定
放課後　フェンシング場
　◇すべて選択してみる
　千種との出会い
放課後　東館
　仮面舞踏会の招待状を受け取る
夜　仮面舞踏会会場
　幹との出会い
　◆きれいな目をほめる　幹 +1
　冬芽との出会い
　◆礼を言う　冬 +1
　西園寺との出会い
　◆注意を他に向けさせる　西 +1
　樹璃との出会い　樹 +1
　仮面を付けた千種とダンス
　挑戦状が貼られる
夜　生徒会室
　挑戦状の犯人と疑われる
　◆わたしが真犯人を捕まえる
　ウ +1　冬 +1　樹 +1　幹 +1
夜　自分の部屋
　ベッドがない
　◆ウテナと一緒に寝る　ウ +1
★セーブポイント

22日終了時点での心の気高さ
ウ 54%　冬 53%　西 50%　樹 54%　幹 54%

23日
朝　教室
　若葉とおしゃべり
　◆ウテナ　ウ +1
　◆西園寺　西 +1
　若葉とおしゃべりの後
　◆ウテナに話しかける　ウ +1
　千種編入生として登場
　◆お父さん　千 −1
★セーブポイント
昼　教室
　お昼はどこで食べる？
　◆カフェテリアで食べる
昼　カフェテリア
　千種と食事　千 −1
昼　教室
　数学の問題が出る
　◆「α+18」と答える　千 −1
▼千種効果　−なし
★セーブポイント
放課後　教室
　どこへ行こうかな？
　◆新聞部
放課後　新聞部
　旧フェンシング場の記事を発見
　◆文芸部
放課後　図書館
　千種とぶつかる　千 −1
　◆剣道部

※表中の記号は、◇はどれを選んでもよい選択肢。◆は西園寺エンディングへ必須の選択肢。▼は千種による「心の気高さ」変化イベント。●は別視点で進行するイベント。★：セーブポイントを示します。

22日 西園寺との出合いは最悪

転校初日。西園寺との出会いは最悪。アンシーとの修羅場を目撃したり、挑戦状の犯人として疑われたりと相性が悪いみたい。

でもそれは、初日だけ。数少ないプラスの選択肢をチェックして、23日以降につなごう。

チェックポイント
仮面舞踏会での選択肢

22日の貴重なポイントのひとつが仮面舞踏会だ。正面から止めると、「心の気高さ」は上がらないが、西園寺流の優しさが見られる。でも基本は、気を逸らしてポイントアップ。

チュチュの永遠のライバル・西園寺。正面から止めると、チュチュが倒した燭台を押さえた西園寺が火傷を負ってしまう。

23日 行動原理はすべてアンシー？

23日以降、西園寺との出会いの場面は多い。回数としては冬芽よりも多いぐらいだ。

23日朝は、若葉との会話で西園寺を選択。その日初めて西園寺に会えるのは、放課後の剣道部道場だ。千種との対戦で傷心の彼を慰めれば、大幅ポイントアップ！

さらに街では、和風茶屋で西園寺とお茶談義が楽しめる。

夕方は、夕食に西園寺を招待。決闘の話題になるので、「勝負は時の運」を選ぼう。それ以外だと、彼が怒って帰っちゃうぞ。

そして深夜に交換日記を預かっておけば、23日はパーフェクト！

一途なんだかどうだか、西園寺はアンシーのことだけしか見ていない。主人公のほうに振り向かせるのは、けっこう大変なことだ。

チェックポイント
交換日記とルイボスティー

日本茶屋でのお茶談義では、一見日本茶が効果的なようだが、じつはルイボスティーが正解。単に変わったものが好きなだけか？

さらに深夜に預かるアンシーとの交換日記は、24日に効力を発揮する。絶対に受け取っておこう。

いかにもな風情でお茶を飲む西園寺。日本茶の話をしてもけっこうウケはいいが、ルイボスティーの話をすると、目の輝きが違う……。

24日 猛特訓をする西園寺に異変が！

24日は、生徒会メンバーとウテナのなかから誰かを選ぶという選択肢が多い。そこでは、もちろん西園寺だけをチェックしていけばよい。幹や樹璃がドロップアウトしていくかも知れないが、二兎を追うのは愚かだ。見過ごそう。

放課後のポイントは、ふんどしをみておくということ。そしてそのあとで猛特訓姿をチェック。さらに和風茶屋や夕食イベントなど、細かいイベントもフォロー。あとは、深夜に西園寺のところへ行けば、すべてが決まる！

ケーキイベントでは、ウソでも交換日記をアンシーに渡したと答えること。

チェックポイント
部活の選択肢でふんどしへ分岐！

部活で西園寺を探すと、アンシーが場所を教えてくれる。そこには、西園寺のあられもない姿があった……。

このあとの選択肢は「いろいろ探した」のほうがいい。そろそろ自己主張し、アンシーから切り離してもいいのだ。

アンシーに教えられた場所へ行くと、なんと西園寺が滝に打たれて……。いや、滝じゃなく、決闘広場入り口の噴水らしい？

ふんどしイベント後、ベスト選択肢を選べば、特訓中の西園寺を見られる。これが、夜の特訓の布石になる。

放課後　剣道部道場
　西園寺ＶＳ千種
　西園寺敗れる
　◆西園寺に話しかける　西＋3　千＋1
放課後　校門
　千種とお買い物に出発
放課後　スポーツ洋品店
　◆病気について聞く　千－1
　◆もう少し一緒にいる　千－1
放課後　公園
　千種とお話
　◆いません
放課後　街
　どこに行こうかな？
　◆和風茶屋
放課後　忍逢
　西園寺と遭遇
　◆ルイボスティーをほめる　西＋2
放課後　公園
　千種と梢がいる
　◆いないと答える
●影絵少女
▼千種効果　－なし
★セーブポイント
夜　東館
　食事があまってる
　◆西園寺
　西園寺がやってくる
夜　東館食堂
　決闘の話題
　◆勝負は時の運　西＋2
深夜　自分の部屋
　眠れない、誰かのことが気になる
　◆西園寺
深夜　東館前
　西園寺から交換日記を預かる　西＋2
▼千種効果　全員－1
★セーブポイント

23日終了時点での心の気高さ
ウ 63%　冬 46%　西 140%　樹 45%　幹 45%

24日
朝　校門
　若葉とおしゃべり
　千種と梢がラブラブ登校
朝　グラウンド
　サッカーの試合
　◆あっさりどく　西＋1
昼　保健室
　ベッドで目を覚ます
昼　白亜の建物
　千種が旧フェンシング場に入る
★セーブポイント
　誰かに知らせなきゃ
　◆西園寺
昼　学園内
　七実たちが行く手を阻む
　西園寺が助けてくれる　西＋1
昼　生徒会室
　緊急会議
　誰かに言わなくちゃ
　◆西園寺
　一緒に行ってくれない　西＋1
昼　家庭科教室
　千種とケーキ作り
　チョコレートソースに画鋲が！
昼　教室
　ケーキを食べてもらおう
　◆西園寺　西＋1
　交換日記は渡してくれたか？
　◆渡しておきました　西＋3
●理事長室
　アンシーと暁生の密談
▼千種効果　全員－2
★セーブポイント
放課後　教室
　◆ウテナたちとおしゃべり　ウ＋1
　恋のおまじないの話を聞く
　ウテナは野球部の助っ人に
放課後　廊下
　◆剣道部
放課後　剣道部道場
　道場が閉まってる
　◆西園寺を探す
放課後　学園内
　アンシーに西園寺の居所を聞く

深夜 温室裏 雨中の猛特訓で西園寺が倒れる

ラブラブイベント

大降りの雨が降り注ぐ深夜、温室裏に行って見ると、なんと西園寺が特訓をしている。雨のことにまったく気づかぬほどの気合いで。

しかしこの特訓が原因で、彼は体を壊し倒れてしまう。主人公は、そのまま西園寺とともに病院へ。入院した西園寺は、医者の診断では肺炎を起こしかけていて非常に危険な状態だとか。

必死に看病をする場面で、西園寺の心の気高さゲージは一気に5個も花を咲かせる。しかし翌日朝、気が付くと西園寺は姿を消していた。

無茶な特訓で倒れた西園寺を、甲斐甲斐しく看病する。ちなみに医者の声は小杉十郎太さんだが、アキオが化けているわけではない。

西園寺入院！

肺炎を起こしかけている西園寺。意識はないのだが、なぜか薔薇の花が大量に咲く。これでラブラブイベントは突破！ あとは、25日を待つばかり。

25日 旧フェンシング場からの脱出

いよいよ最終日。病院で目を覚ますと、西園寺がいない!? 背中に掛けられた制服が、さりげない彼の優しさを演出してます。

この時点で西園寺の「心の気高さ」が100％を越え、会話時の名前横の薔薇が咲いていればOK！ 25日2度目のセーブポイントでセーブすれば、生徒手帳に相合い傘が書かれるはずだ。

あとは誰に相談してもOKで、西園寺と一緒に地下室に閉じこめられる。次々に襲いかかる生徒会のメンバーを倒し、ウテナが決闘で勝ってくれればエンディングだ。

エピローグの最後で、ＴＶシリーズを見ていた人には思い出深い品が登場する。

朝

朝起きてみると、西園寺がいない。主人公の肩に掛けられた西園寺の制服が、いろんなコトを物語っています。このあと、東館へ朝帰りとなる。

地下室

地下室からは、西園寺とともに脱出。主人公を守って戦ってくれるが、それでも彼の心からアンシーの姿を消すことはできない。

エピローグ

決闘は無事ウテナの勝利で終わった。正門で見送るウテナとアンシー。でも、西園寺の姿がない。そして、ちょっと切ないエピローグに。

セガサターン シロ薔薇会 ウテナファンページ投稿募集！

準備会第4号

イラスト・マンガ募集！ キャラコン開始予定

「つまらない記事」1位の連続記録更新などでご心配をおかけしておりますが、じつは「おもしろかった記事」でも、並みいる競合のなか上位をキープしてます。つまり「ウテナ」は、良くも悪くも注目されているってことですね。

そんなわけでシロ薔薇会には、続々とお便りが到着しております。お待たせいたしましたが、次号でとりあえずコーナー仮始動！ その後近藤編集長の気が変わらなければ本格開始予定。

というわけで、ありがちではありますがキャラコン（人気投票）などを告知する予定です。アニメ誌でも、ウテナ限定のキャラコンはあまりないようなので、興味のある方はお楽しみに。

またオフィシャルガイドも、一部地域を除き6月11日発売です。そちらには、全エンディングが事細かに解説されていますので、生徒手帳のシールがすべてそろわない人には必見……かも。

あて先

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社 セガサターンマガジン編集部 「シロ薔薇会」係

兵庫県／みずなぎ☆せいら 少女マンガタッチのウテナと千種。薔薇は千代紙の切り張り。イラスト投稿も募集中です！

◆千種の話をする
◆冬芽と一緒に行く
放課後　決闘広場
西園寺が噴水で水浴び中？
◆いろいろ探した
◆西園寺を追いかける
猛特訓する西園寺　西 ＋2
放課後　職員室
警察から呼び出し？
放課後　交番
落とし物は毒リンゴ
放課後　街
どこに行こうかな？
◆和風茶屋
放課後　忍逢
西園寺がいる
◆引き留めない　西 ＋1
▼千種効果　全員 −1
★セーブポイント
夜　自分の部屋
サーベルがない！
夜　東館食堂
お醤油がない？
◆西園寺
西園寺登場　西 ＋1
◆千種のことを言う　西 ＋1
●影絵少女
深夜　自分の部屋
誰かに相談しよう
◆西園寺
深夜　温室の裏
西園寺が特訓している
西園寺倒れる
深夜　病室
西園寺を介抱する　西 ＋5
▼千種効果　全員 −2
★セーブポイント

24日終了時点での心の気高さ
ウ18% 冬7% 西260% 樹0% 幹0%

25日
朝　病室
西園寺がいない
朝　校門
樹璃と幹の様子が変
朝　廃墟
樹璃と幹のモールが落ちている
朝　教室
不敵に語りかける千種
放課後　教室
今日は午前中で終わり
誰かに相談しよう
◆西園寺
★セーブポイント
放課後　学園内
七実に両親の秘密を暴かれる
西園寺が助けに入る
両親に電話するが留守
千種は3年前に鳳学園にいなかった
アンシー登場
アンシーから手紙を受け取る
西園寺とともにフェンシング場へ
放課後　白亜の建物
千種と遭遇
★セーブポイント
地下室で両親とのいきさつを聞く
西園寺とともに監禁される
●決闘広場
ウテナ決闘場へ向かう
決闘中　地下室
気が付く主人公
西園寺が主人公の縄を解く
西園寺が幹を倒す
西園寺が樹璃を倒す
●決闘広場
ウテナが千種と戦っている
決闘中　地下室
ヨリシロはなに？
◆ロッカー
ロッカーの中の名札を破壊
●決闘広場
ウテナ勝利
★セーブポイント
エピローグ

最終的な心の気高さ
ウ18% 冬7% 西260% 樹0% 幹0%

Shadows of The TUSK

●ハドソン●発売中（5月21日発売）●6,800円●キャラクターバトルシミュレーション●特製キャラクタープロフィールカード同梱●1人～2人プレイ用●セガサターンモデム（XBAND対応）

ストーリーモードMAP7 時の門前攻略

戦いも大詰め。このマップをクリアすれば、タスカーの時空城へ乗り込むことになる。敵キャラクターはこれまで戦ったことのある者ばかりで、新しいキャラは登場しない。そしてここにきて、なにやら意味ありげだったマキシミリアンが仲間になる。

一番の問題は、敵リーダーのサイクロプス。HPが24もあり、なかなか倒せない。しかも、歩行キャラ全員に2ダメージを与える「地震」を使う。たった2ダメージとはいえ、どこにいてもかならずダメージを受ける攻撃は強烈だ。仲間とリーダーを同時に攻撃されると、仲間を守りきれなくなる。

敵の攻撃法は、サイクロプス以外のキャラを攻め込ませてプレイヤー側の体力を削り、最後に手の届かない安全な場所から「地震」を使いとどめを刺すという戦法だ。

対抗するには、こちらもHPの高いキャラや飛行キャラで守りを固め、マナエリアにいる敵から倒す。

飛行キャラでなければ、どこにいようとサイクロプスの「地震」から逃れることはできない。

残りマナ 3

■サイクロプス　ケンドラ　ラゴン　ジグー　ランブル

敵のデッキは、サイクロプスとケンドラ2体の初期陣形で残りマナが3。そして、すぐにラゴンを召喚する。ラゴンの「水の刃」は、間接攻撃で1列にダメージを与えられるが、獣人のケンドラには効果がない。そこでケンドラを盾にして、後ろから攻撃という戦法が使える。しかもケンドラは、ダメージを受ければ攻撃力が+2されるのでより効果的だ。

この後、さらにケンドラ→ジグー→サイクロプス→ランブルを召喚してくる。HPが高いキャラが多いので、戦闘が長引くと守りきれなくなる。サイクロプスが召喚されるまでに、攻めの体勢を固めよう。

デッキ構成

アルブレヒトの飛翔能力で周りのキャラを飛行にすれば、地震のダメージを受けなくなる。そこで、アルブレヒトとリチャードの2人だけを初期配置する。これで残りマナが10になり先攻が取れるので、1ターン目にハリー・ウェブを召喚できる。

レベッカは、ハリーのターン最初のダメージを無効にするために召喚する。

全員を飛行キャラにしたら1体ずつ倒しながら攻め込むのだ。

ハリー・ウェブを召喚
アルブレヒトの飛翔で全員を飛行にする

Pick Up キャラクター Character

レア度Bのキャラクターは全部で12種類いる。これまで登場しなかった残り7体を紹介する。

ハングマン

種族:人間　レア度:B
召喚MANA:9　歩行:1
AP:4
HP:10

特殊能力
■バーサク:魔法／4マナ
隣接指定キャラクターをバーサク化（攻撃力+3、毎ターン3ダメージ）。
■自己回復
ターン開始時にHP1回復。

大銀河戦争の傭兵団フィリーファルコンの生き残り。ハングマンは攻撃力はさほどないが、毎ターンHPが1増えるのでリーダーにすると守り強いデッキになるだろう。バーサクは、残りHPが3以下の敵を葬るのに使ったり、守りきれない味方の最後の攻撃力をアップするのに使える。

グレイブヤード・ナイト

種族:獣人　レア度:B
召喚MANA:13　歩行:2
AP:4
HP:12

特殊能力
■HP2ダウン
ターン開始時に2ダメージ。
■魂の剣
通常攻撃で与えたダメージと同量のHPを得る。

キャヴァリーの恋人ケミオンの生まれかわり。とにかく毎ターンHPが2減っていくので、攻撃してダメージを与えた分をHPに加えなければならないという攻撃型のキャラ。それでもAPが4しかないので、リチャードやシェンナを使って攻撃力を上げないと、すぐに辛くなるキャラだ。

クラウド

種族:人間　レア度:B
召喚MANA:6　歩行:2
AP:3
HP:9

特殊能力
■手榴弾:3マナ
隣接指定6マスに2ダメージ。
■電磁の剣
機械に対して攻撃力+3。

メイファンの将軍直属の隠密。クラウドの最大の攻撃は、前後左右の4方向、好きな6マスに2ダメージの攻撃ができる「手榴弾」だ。攻撃範囲が広く、魔法防御能力のある敵にもダメージを与えられる。HPは9と、それほど高くはないが、複数体が出現すると、とてもやっかいなキャラクターだ。

プラクティスモード攻略 中級モードのためのデッキ構築法

プラクティスモードは、ランダムなコンピュータのデッキと対戦するモード。負けてもペナルティはなく、勝つと相手デッキのキャラ1体をもらえる。オリジナルな自分のデッキを作るには、ストーリーモードで手に入るキャラだけでは不十分なので、プラクティスモードで集めよう。

ただしリチャード、シェンナ、ザドックの初期3体を複数集める方法はある。適当なプレイヤー名を登録してVSモードを選ぶ。アンティはほしいキャラを選ぶ。対戦相手は、キミがキャラを集めているプレイヤーデッキだ。そして、適当に作ったデッキのターンにギブ・アップすればいい。これで、リチャードやシェンナなどが簡単に手に入る。これを繰り返すのだ。

キャラクターが増えてきたら、いろんな組み合わせでデッキを組んでプレイするといい。予想しなかった意外な効果で、強いデッキが生まれることもある。また、敵に使う攻撃を味方に使うと、意外な効果がある場合もある。例えば、カルヴァドスの酸液攻撃をケンドラに使うと、毎ターン攻撃力がアップするケンドラが誕生するのだ。

シェンナ一色デッキ

シェンナの「マナの泉」の能力で、毎ターン確実に仲間を召喚していく。こうしてシェンナが増えると、後方支援で隣接する仲間の攻撃力がアップされ、非常に強い軍団となる。後半マナが余ったら、ザドックを1体入れるのもいいだろう。

ケンドラ育成デッキ

仲間のケンドラにカルヴァドスの「酸液」をかける。ケンドラは酸効果で、毎ターン1ダメージを受けるが、その代わり毎ターンAPが＋2されていく。その後、セレステ2体でケンドラ1体のHPを増やし、強化していくデッキだ。

特攻マキシミリアン

マップ7で仲間になったマキシミリアンを使った、ちょっと強引なデッキを紹介しよう。プラクティスなら、負けてもキャラを取られないから安心して試せるだろう。

リーダー1体だけの初期配置でスタート。先攻を取ったらリーダーを2つ前進させ、敵リーダーの目前にマキシミリアンを召喚するのだ。

リーダーは歩行2でHPが高く、召喚コストの低いキャラにする。ジグーやリチャードがいい。

デッキ作成のポイント
マナの配分を考える

強いキャラを使えば強いデッキになるとは限らない。強いキャラほど召喚コストが多く必要になり、マナが足りなければ召喚できないからだ。

通常本陣となるマナエリアを確保していれば、自軍ターンに5マナ増える。2回待てば10マナだ。さらに他のマナエリアを得たり、シェンナがいれば、もっと多く得られる。そういった、各ターンごとに獲得するマナをだいたい予想するのが重要だ。さらにセレステが使う回復能力などのマナの消費も、ある程度予想しよう。1ターンに必要なマナ使用量を予想し、召喚できるキャラを見極めておこう。

ヘルハウンド

種族:死霊　レア度:B
召喚MANA:13　飛行:2
AP:4
HP:12
特殊能力
■かみつき
隣接指定キャラクターの個別エンチャントを解除&2ダメージ。
■再生:12マナ　HPが0以下になっても、12マナあれば自動的に再生。
■百獣の牙　獣人に対して攻撃+2。

かつて神々と戦って破れた魔族の遺骸が、博物館の倉庫奥にしまいこまれていた。ある夜、倉庫が破壊されヘルハウンドが飛び去っていった。12マナあれば復活できる再生能力があるため、非常に倒しにくい。ただし12マナは大きいので、これをつねに確保しておけるかが問題になる。

ブラックバイソン

種族:獣人　レア度:B
召喚MANA:12　歩行:1
AP:6
HP:13
特殊能力
■石化:魔法／13マナ
隣接指定キャラクターを石化(行動不能&ダメージ無効、毎ターン3ダメージ)。

ケンフォード城の逃げ送れた仔牛をタスカーが改造した。13マナも必要とする石化の能力をどのように活用できるかが、このキャラクターのポイントになる。敵の要となるキャラを「石化」して攻めたり、数ターン守れば勝てる状態のときには味方のリーダーにも使える。使いこなすにはテクニックが必要。

サヴェージ

種族:機械　レア度:B
召喚MANA:12　歩行:1
AP:5
HP:21
特殊能力
■張り飛ばし:1マナ
隣接指定キャラクターに2ダメージ&強制移動(止まるまで)。
■行動の負債
ターン開始時に2マナ消費。払えなければ行動不能。

砂漠の古代遺跡に眠っていた殺人マシン。HPが21もあり、非常に強い。「張り飛ばし」の能力で敵をマナエリアから追い出したり、ガード役のキャラを移動させてリーダーを攻撃したりできる。1しかない移動力を2に変えれば、さらに使えるキャラになるだろう。

本作では、戦闘時に共通して使える基本的な戦法がいくつかある。例えば、今回のマップで採用した方法では、主人公（勇者・剣士）をオトリにして、敵が彼を攻撃している間に他の弱いユニットでたたく、といったもの。敵は、多くの場合、主人公を集中して攻撃してくるので、打撃系の敵などは、これで倒すと楽なのだ。ただし、主人公が死んだら教会からやりなおしとなるため、彼らをきちんと育てていることが前提条件となる。

SHINING FORCEⅢ シナリオ2 狙われた神子（みこ）

シャイニング・フォースⅢ

●セガ●発売中●4,800円●シミュレーションRPG●1人プレイ専用●全年齢推奨

目標、敵艦隊!!

邪教司祭やレインブラッドたちの望みどおり、エルベセム神殿で眠っていたベセムの杖の封印は解かれた。しかし、封印を解かれた杖は、邪教司祭フィアールやレインブラッドたちを打ち倒し、気絶させてしまう。彼らは、杖の解き放った正の力に耐えられなかったのだ。そこで、神子グラシアを連れたメディオン軍は、救助に現れたレリアンス将軍とともに神殿から逃げ出し、シーゲイト号に乗船して島を離れる。

聖地で尼僧ヘラと機械兵ロビィを仲間にし、ここでようやくレリアンスと合流を果たした一行。だが敵は、海上でも、彼らを待ち受けていたのだった——。

BATTLE19～20敵ユニットデータ

仮面邪教僧（灰）
HP78、MP17、攻40、防26、早24、運7、移5。武器：ブロンズロッド、所持：金貨×650、女神の涙。魔法：スパークLv2。エルベセムの宝珠を使ってバリアを解けば、倍程度のダメージがあたえられるようになる。経験値が稼ぎたければ、宝珠は使わずに、魔法を使いきらせてからたたこう。

クリュエル将軍
HP130、MP0、攻45、防32、早15、運9、移5。武器：パワーアックス、所持：金貨×750、プロテクトブレイス。特殊攻撃：フルスイング、痛恨の一撃。攻撃されるとダメージが大きいので、段の下から遠距離攻撃で倒すか、剣をはずさせた勇者をオトリにして、他のユニットでたたくといい。

ウイングナイト
HP45、MP0、攻37、防26、早20、運2、移6。武器：パワースピア、所持：金貨×420、天使の羽。飛行兵なので弓が有効だが、船に近寄ってこない場合もある。その場合は勇者を船のへりに置いておびき寄せる。

クリュエル兵
HP40、MP0、攻40、防27、早17、運2、移6。武器：ヘビーハルバード、所持：金貨×460、薬草。砲撃戦の砲手も同じ。意外と強い。白兵戦では敵戦艦にむやみと突っ込むと囲まれるので注意。魔法が有効だ。

マーセナリィ
HP46、MP0、攻42、防28、早14、運2、移5。武器：パワーアックス、所持：金貨×500、薬草。特殊攻撃：フルスイング。渡し板に誘いだし、1体だけにかかるように、ヘドバの召喚魔法を使って倒すとラク。

マスターメイジ
HP34、MP14、攻36、防25、早23、運4、移5。武器：ブロンズロッド、所持：金貨×600、いやしのしずく。魔法：フリーズLv3、スリープLv1。通常攻撃もけっこう痛い。アンチスペルなどを使い、倒しておこう。

大海原を駆ける帆船 シーゲイト号艦内

■道具屋商品リスト

商品名	価格	効用
薬草	10	使うとHPを約10回復できる。
いやしのしずく	200	使うとHPを約30回復できる。
毒消し草	20	毒・痺れの状態異常を回復。
妖精の粉	100	各種状態異常を回復。
天使の羽	40	戦闘離脱後、教会に待避。

皇帝誘拐の黒幕は第2王子アロガントである、とにらむレリアンス将軍。将軍は、アロガントと親交の深いサラバンド総督グラビーを共犯と考え、グラビーを追っているらしい。一方、シーゲイト号は、共和国の辺境にあり、不穏な動きを見せるヘッドランド、その港に寄港中の移動都市サラバンドを目指していた。

■道具屋商品リスト

商品名	価格	相性タイプ	攻撃	効用
スチールナイフ	250	剣	7	射程1～2。
バスタードソード	3800	剣	14	
バトルレイピア	1500	剣・破魔	12	素早さ+3、会心率UP。邪教僧に有効。
バトルブレード	2500	剣	13	▲。
忍びの太刀	1600	剣	12	
ヘビーランス	4200	槍	16	▲
パワースピア	1800	槍	12	射程1～2。
ヘビーハルバード	2800	槍	16	
パワーアックス	600	オノ	10	
パワートマホーク	1200	オノ	11	射程1～2。
ヘビーメイス	2000	オノ	15	
パワークロウ	320	—	6	反撃率UP。
パワーグラブ	750	—	8	会心・反撃率UP。
ブラスナックル	1100	—	9	▲。会心率UP。
ロビンの矢	4500	弓	17	射程2～3。会心率UP。
ミドルクォレル	2500	弓	14	射程2～2。会心率UP。
グレートシェル	3000	弓	16	射程2～2。
卍手裏剣	1200	弓	8	射程2～2。
シルバーウイング	3000	剣・神聖	11	防御力+3、反撃率UP。

イベント発生条件など

船上に場面が移ると、レリアンスから、アロガントとサラバンド総督グラビーが皇帝誘拐の黒幕、と聞くことになる。ちなみに以前、共和国の女性副官ステラを殺してしまっていると、その場にエキュアル将軍がおり、会話に加わってくるはずだ。その後、自由に動けるようになったら、船底の牢に降り、Jの線を越えれば、敵艦接近のイベントが起こる。砲撃戦を始めるなら、そのあと甲板に出ればOK。なお、フリー移動後のエキュアルの居場所は船長室。Jの線を越える前なら、甲板にいるレリアンスや船員たちの話も聞くことができる。

武器屋では、商品リスト内の▲印の物が新規登場武器。砲撃戦のために、ゼロにバスタードソードを新調、いやしのしずくを買っておこう。

A 本陣
/木箱：アイテム㋐
B ざんげ室（=教会）
C 道具屋・武器屋
/木箱：アイテム㋑
D 船室
/木箱：アイテム㋒
E 船長室
/宝箱㋓ 宝箱㋔
F 甲板へ
（バトル19参照）
G 船底の牢へ
H 船底の牢
I 上階の通路へ
J イベント発生地点
★ フィアール

●アイテム㋐「ミスリルのかけら」
鍛冶屋でアクセサリーに加工可能。ロビィが仲間にいると調べにくいが、必ず入手できる。

●アイテム㋑㋒「ミスリル銀」
鍛冶屋で武器に加工してもらえる。ミスリルのかけらとともに、鍛冶屋が現れるまで軍師に預けておこう。道具屋の背後と船室の木箱にある。

●宝箱㋓「守りのミルク」
使うと、1～4の間で使用者の防御力値が上昇するアイテム。船長室の宝箱の中に入っている。

●宝箱㋔「いやしの水」
使用すると、対象者のHPを全回復してくれる。守りのミルクと同じく船長室の宝箱の中にある。

帝国に囚われる危険を冒し、聖地の危機をレリアンスに告げに来たエキュアル。彼はこの後どこへ？

エキュアル将軍

BATTLE 19 シーゲイト号艦上砲撃戦

条件 敵艦の全砲台を使用不可能にせよ！

メディオンさえ無事なら、味方砲台が全滅しても次の戦いに進むことができる。が、戦力的には非常に不利になるので、やはり勝っておきたいところ。砲撃はある程度船の速度が落ちて、敵と接近しないと使えない。砲撃範囲に入るまでのターン数は表の通り。砲手にはクリュエル兵より素早い味方をつけ（砲台aははづきがおすすめ）、その背後に回復させる味方を配備。敵砲台は、A→C→B→Dの順に壊していくとラク。Bは一度だけbを狙う他は甲板上を、Dはほぼ必ず甲板を狙うので、後に回しても味方砲台は破壊されない。甲板に開く穴を減らしたいなら、ゼロに砲台Bの砲手を狙わせよう。砲台を壊さなくても、砲手がいなければ大砲は使えなくなる。ただし、剣相性のゼロは槍兵のウイングナイトに弱い。危ないと思ったら逃がし、回復させよう。ゼロがエグゼキュータ号に着く前に出会うウイングナイトは、側を通り過ぎてしまうとシーゲイト号に向かうので、放っておいて弓兵に迎撃させればいい。現時点では、クリュエルとアロガントは攻撃できない。

敵の砲撃を受けると、直撃地点を中心にして、周囲3×3マスが被害を受ける。防御力にかかわらず、中心が−20、周りが−10ダメージ。砲台が壊れると、HPが残っていても砲手は戦闘不能になるので注意しよう。

甲板の穴は白兵戦に影響してくる。㋖が開くと渡し板が1枚使えなくなり、㋕が開くと手前通路が通れなくなってしまう。敵を全滅させるには時間がかかり、甲板の穴が増えてしまうので、ゼロが弱いなら敵兵は放っておいて砲台を仕留めるといい。

出現敵ユニット

①ウイングナイト×5
②クリュエル兵×4
3クリュエル
4アロガント

Point地点・その他

Ⓐ〜Ⓓ /エグゼキュータ号砲台
ⓐⓑ /シーゲイト号砲台
Ⓘ〜Ⓥ /シーゲイト号の位置
㋐〜㋕ /敵砲撃直撃（穴が開く）地点
㋖敵砲撃直撃地点
×㋖着弾時、穴が開く地点
●メディオン軍

次の白兵戦は、この砲撃戦の結果により、㋐〜㋖に穴が開いた状態で始まる。（※×印にあいた穴は、白兵戦では㋖の位置に開く）

各砲台の耐久性

シーゲイト号 **被弾5で爆発**

エグゼキュータ号 **被弾4で爆発**

勝敗	甲板に開いた穴	取得EXP
敗	——	±0
勝	7カ所	+10
勝	6カ所	+20
勝	5カ所	+30
勝	4カ所以下	+40

➡各戦艦砲撃範囲表

敵の砲台が壊れたり、砲撃順が変わったりする可能性があるため、3ターン目以降に敵が狙う場所はあえて表示しなかった。3ターン目までは、右の表のとおり。これを参考に戦ってほしい。

ターン	位置	エグゼキュータ号 Ⓐ	Ⓑ	Ⓒ	Ⓓ	シーゲイト号 ⓐ	ⓑ
1	Ⓘ	×	×	×	×	×	×
2	Ⓘ	ⓐ	×	×	×	Ⓐ	×
3	Ⓘ	ⓐ	あ	×	×	ⒶⒷ×	
4	Ⓘ	○	○	×	×	Ⓐ〜Ⓒ	
5	Ⓥ	○	○	○	×	Ⓐ〜Ⓒ	
6	Ⓥ	○	○	○	○	Ⓐ〜Ⓓ	
7	Ⓥ	○	○	○	○	Ⓐ〜Ⓓ	

▶シーゲイト号　◀エグゼキュータ号

船底の牢にいたフィアールが逃げ出した。と同時に、同じ帝国のエグゼキュータ号から砲撃を受けるシーゲイト号。以前も誤射と称して大砲を向けたクリュエル将軍の蒸気船には、第2王子アロガントの姿があった。神子とベセムの杖を狙うアロガント。要請を拒否したレリアンスは、戦闘を決意する。

BATTLE 20 シーゲイト白兵戦

条件 敵ボス2体を倒せ

まず問題なのは、マーセナリィの餌食になりがちなドンホート。途中から出現する敵を倒すまでは、渡し板を味方で埋めて彼が渡れないようにし、メディオンを後ろに下げておく。渡し板を渡る時はロビィやロックなど、斧や槍に弱くなく、HP、防御力ともに高いユニットを先頭に、射程2、射程3の味方の順に進めるといい。Aを越えると増援が出現、渡し板出口“付近”にランダムに現れる。先頭の味方がタコ殴りにされる危険がある（とくに通れる渡し板が1枚の場合）ので、渡し板から離れた場所でゼロにAを越えさせよう。船尾の敵を倒したら、マップ右（エグゼキュータ号左舷）の通路を通って右側の敵、ついで左側の敵と倒す。あまり近づかなければ右の敵を攻撃している間、左の敵は動いてこない。ただし、船の頭にある台に近づきすぎると、クリュエルが来てしまう。アロガントは、一度彼を攻撃するかクリュエルを先に倒すと邪教僧の正体を現す。が、攻撃されてもアロガントの姿のほうが被害が少ないので、最初は手を出さないように（ボス攻略は敵ユニットデータ参照）。シーゲイト号船尾付近に飛来するウイングナイトは弓兵を船の端に配備する。なかなかそばに寄って来ないが、勇者でおびき寄せて倒そう。

●入手アイテム「T字型のカギ」

クリュエルを倒すと、通常落とすプロテクトブレイス（防御力+3）の他、T字型のカギが手に入る。どこかで見たような気がするが……。イベントアイテムだ。

出現敵ユニット

★アロガント王子
☆クリュエル将軍
①ウイングナイト×5
②クリュエル兵×5
③マーセナリィ×2
④マスターメイジ

途中出現機ユニット

★仮面邪教僧（灰）
⑤クリュエル兵×2
⑥マーセナリィ×2

Point地点・その他

■甲板の穴（※穴は砲撃戦時の攻撃によって変化）
Ⓐ増援出現ライン
あ渡し板
い渡し板
●メディオン軍

渡し板は1ユニット分の幅しかない。そのうえ、板いはバトル19の砲撃戦時に穴㋖が開いていると、入り口が通れず使えなくなる。また、㋕に穴が開いていると遠回りを強いられて、敵兵に先に渡し板に乗られるハメに。砲撃戦の影響は大きい。

クリュエルがアロガント王子だと信じていたのは、ブルザム教徒の変装した姿だった。邪教僧にだまされていたことを知ったクリュエルは失意の内に倒れ、邪教僧は「レリアンス軍のペガサスナイト、オネスティを牢屋に閉じ込めてある」と言い残して果てる。オネスティを助けるため、急ぎエグゼキュータ号の船倉に足を踏み入れたメディオンたち。だが、そこで待っていたのは、邪教の仕掛けた卑劣な罠だった。沈みゆく船に閉じ込められたレリアンス将軍。そして、新たに現れた帝国戦艦が知らせる、帝国の危機とは——!?

シナリオ3へ?!

現れた帝国戦艦は第1王子付き軍師ブレスビィが乗るフラグシップ号。危機に陥ったデストニア帝国の首都を救うため、ジュリアンとグラシア、ドンホート、もしいればエキュアルもおもむくことに。シナリオ3の主人公と思われるジュリアンとともに旅立つ仲間たちは、もしや？

ブレスビィ　（エキュアル）　グラシア　ドンホート

別れるユニット
●ゼロ→フラガルドへ
●ジュリアン ●ドンホート 》デストニア城へ

SF III ワンポイント

恐怖の古代王国を支配した超人類ヒュードルについては「シャイニング」シリーズの「ホーリィアーク」で、ある程度説明されている。それによると、ヒュードルはもともとイノベータから生まれたらしい。とすると、何が負（悪？）で何が正（善？）なのか。ジュリアンに父の仇と狙われる、ヒュードルのガルム。しかし、滝に落ちたジュリアンやエキュアルを救ったのもまた彼だったとするなら、正と負とは……。シナリオ3では、その問いにも答えが出るのか？

お待たせのファンページ

グランディア・パラダイス

このひと月の間にあたりはすっかり夏状態。こんな日は涼しい部屋でゲームが一番。でも「グランディア」ファンは「デジタル ミュージアム」にずっぽりハマッてもっとアツくなっちゃったりして……。

「デジミュ」もいいけど本編もね★

1ヵ月ぶりのご対面、皆さんお元気でしたか? たぶん今「デジミュ」にどっぷりって人も多いハズ。ま、そちらの情報は本紙記事を見ていただくとして、ここでは今回も本編やり込み情報を中心にいきましょう。では今回もスタート!

(北海道/中村ルーシアさん)
ひょっとしてこのラップくん、食われちゃうのかしらん? 食べるなら「家畜」のラップくんのほうが美味かも……。

◆「グランディア」。本当におもしろいゲームでした。ポリゴンの街中を走り回るだけでも楽しい。戦闘も楽しくて大好きなゲームです。また曲も素晴らしかったです。パームの街をスーが駆け抜けていくオープニング、そしてメインテーマ。とにかく最高峰の作品です。

(鹿児島県/米北由紀さん)

音楽に惚れ込んでいる人も多いこの「グランディア」。そんな方々の声に応えて「グランディア」のアルバム第3弾が6月に発売! うーん、これもまた楽しみ!

◆戦闘、サウンド、キャラクター、CGムービー。すべてが秀でて素晴らしいもので感動しました。しかし少し気になったことは、アイテムの所持数が少ないことです。戦闘でよくアイテムが手に入りますが、そうするとすぐにいっぱいになってしまい、諦めざるをえません。その他は素晴らしいので少し惜しいところだと思いました。

(岐阜県/井戸ひさこさん)

うーん、これはアイテムコレクターにとっちゃ泣きどころか。私は種や果実はバクバク食べてたし、預かり所でバンバン預けてたんでいつもスッキリでしたけど(笑)。

◆感動の中エンディングのスタッフロールを見ていると、どっかで見た名前が……。あ゛っっ、「F.E.A.R.」だ!! 「F.E.A.R.」はテーブルトークRPG(TRPG)のデザインetc.を手がける会社です。私は生粋のTRPGゲーマーなのです。なんだか嬉しくなってウフフ笑いをもらしながらEDを見たので、2回目のプレイの時には正座してエンディングを見ようっと。ちなみに草彅先生のイラストが見たい方は、単行本や画集以外でも「ソード・ワールド」という

(愛知県/本樫義人さん)
2人の寄り添う姿から温かさが伝わってきます。少し寂しげな表情もまた雰囲気を出していていいですね。

(宮崎県/アコーさん)
独特の雰囲気でサイバーな感じのジャスティン。イスに絡んだスライムがいい味出してます。

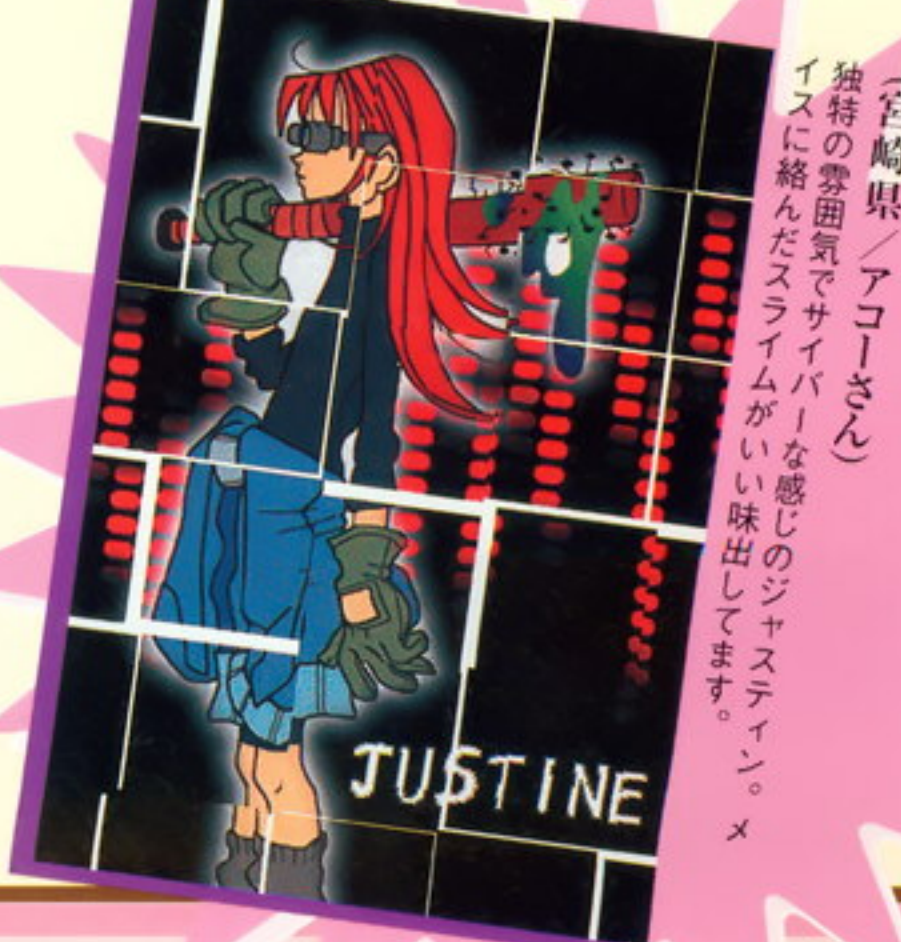
辛口批評のコーナー・・・・・・・・・・・・・・

◆ポリゴンの技術は素晴らしいし、戦闘はなんて楽しいんでしょう。キャラもよく動くし楽しいです。ただストーリーが今の私にマッチしなかったのは残念でした。また主人公がしゃべり過ぎて主人公=プレイヤーが成立しなかった。これが成立しないのではゲームでRPGをやる意味が薄いような気がします。それならアニメか映画を見ますよ。50時間とかかけるのがつらくなるのです。だから2周目がプレイできないでいます。あと石になった村があったでしょ? それはとても悲しいと思ったんですが、でもそれがすぐに忘れられたようになるのは私の気持ちがちょっとついていけませんでした。でも良かったところもいっぱいあった。昔、山の中に何かを求めて入った時のようなドキドキ。テレビのリモコンが宇宙船に見えたあの頃。そんな思い出が頭の中に浮かんできたりしました。いい所、悪い所、トータルで見るのが難しいです。でも絶対いいゲームだと思える。エンディングのせいかな。すがすがしく、D.R.クーンツ氏の小説のようです。

(鹿児島県/中村 亮さん)

◆誰も言わないけど、中盤の敵が妙に弱く感じた。と思ったらスペシャルステージがたくさん出てきた。でも普通のダンジョンでもこのくらいの敵の強さのほうが戦闘システムを生かすことができて面白かったと思う。でも音楽もシナリオも最高だった。たき火の音がやけにリアルだったことも心に残った。

(長崎県/氷見康介さん)

1万人いれば1万通りのゲームの受け取り方があると、私は思っています。そしてゲームに思い入れがあるからこそ、こういった意見がいただけるのだとも思っています。貴重なご意見をありがとうございました。

メ

（広島県／中野健一さん）
この方も苦労の末に「時の門」を覚えた1人。フィーナへの愛がやさしいタッチからも伝わってきました。

TRPGの小説やリプレイのイラストも描いてらっしゃるので、チェックしてみては？　ドワーフが必見です。　　（岐阜県／まっしろしろすけさん）

これはディープなTRPGファンならではの情報ですね。気になった方は、さっそく本屋さんに走ってみましょう。

◆私は「グランディア」を4回やって4回目のプレイ時間71時間でフィーナのLV1魔法「時の門」を覚えました。ついでに仲間の技、魔法すべてマスターしました。「時の門」を覚えるのにお金が非常にかかり、ムチのレベルは54にもなりました。しかし「時の門」を使った時は感動しました。5回目の時は「時の門」をマスターするために水のスキルをLV99にして頑張ろうと思います。　　（兵庫県／岡田重昭さん）

もうこのやり込みには脱帽！　ぜひ5回目も頑張ってくださいね。ではここでもう1つ「時の門」情報をお届けしましょう。

◆「エーテルの奇跡」を使って「シャキード」連発よりも、「雷帝のムチ」のほうが風のレベルが90ぐらいになってくると断然速くなってきます。そしてもう1人だけ仲間を戦闘に参加させあとは他力本願で。これでSPがなくなっても素早く終われます。ちなみにオススメは「ガイア2」辺りです。水の魔法のほうは攻撃力の高い敵を相手にし、フィーナ以外は他力本願状態、攻撃をくらったら回復、の繰り返しで。これで60時間台でいけましたよ。（東京都／ボスケテさん）

他にもこれに関する情報は寄せられていますが、それはまた次回ということで。

デジミュであの場面をもう一度!!

「デジタルミュージアム」には名場面直前のセーブデータが入っていることは周知の事実。でもその中身を詳しく紹介していなかったので、この場を借りて紹介しておこう。

1)リリィと最後の食事（Disc1）
　ジャスと母親との最後の食事シーンだ。
2)渡航船に乗り新大陸へ（Disc1）
　新大陸に向けて出発の場面。
3)新大陸へ到着！（Disc1）
　新大陸を一望し、ニューパームの港へ。
4)ドム遺跡へ出発！（Disc1）
　フィーナがジャスと旅立つことを決意！
5)軍事列車・運転室（Disc1）
　3人娘の追っ手をかわす楽しいシーン。
6)世界の果ての頂上へ（Disc1）
　世界の果ての頂上から眺める朝日は格別。
7)運命の間・最後の試練（Disc1）
　最後の試練のあと雨月の塔が崩れる！
8)ガンボの祭り再開（Disc1）
　火の竜も退治し祭りは絶好調だぜ！
9)スーとの別れ（Disc1）
　1人パームに帰っていくスーの姿に涙。
10)海竜船で東へ！（Disc1）
　夜の海で2人のラブラブな姿が……。
11)リーンの正体（Disc2）
　リーンが光翼人だったことを知るジャス達。
12)知識のメダルを入手（Disc2）
　これでアレントへの道は開けた！
13)フィーナの覚醒（Disc2）
　空中戦艦から飛び降りたフィーナに異変が。
14)虹の山からアレントへ（Disc2）
　ギドとの別れ、そしてアレントへ。
15)ガイア復活（Disc2）
　バールに勝利、しかしガイアが復活！
16)リーン特攻！（Disc2）
　ガイア足止めに自らの命を投げ出すリーン。
17)フィーナを追って……（Disc2）
　ミューレンと戦艦に乗り込むフィーナに……。
18)ジャスティンひとりぼっち
　フィーナに去られ傷心のジャスの姿が……。
19)精霊の剣　入手！
　精霊達に認められ剣を受け取る！
20)ミューレンとの決闘
　ガイアに乗り込む直前ミューレンと……。
21) エンディング
　ボス戦を戦わずしてエンディングが見れる。
22) パームの幽霊
　夜のパームで不思議な女の子と出会う。
23) その後のパコン
　フィーナにフラれたパコンのその後は？
24) ラップに恋する少女
　レーヌの村の少女に毎回話しかけると……。
25) 戦士の墓場
26) 夢幻の城
27) 魔導の塔

今週の一枚

（埼玉県／黒ボン使いさん）
ジャスティンが旅だった後リリィさんはこうして毎日写真を眺めてたのかも、と思うとちょっとしみじみ。

集計中間発表!!

さて、それではコンテストの第2回目中間発表といきましょう。まず「お気にキャラコンテスト」。相変わらず姉妹で強いと思いきやここで異変！　1位フィーナ86票と相変わらず強いですが、2位になんとラップが来てしまいました！　75票獲得とすごい勢い。で、3位にリーンが後退で64票。4位ジャスティン49票。5位にはスーが21票でつけています。しかしミオやリエーテの不思議な魅力もあなどれず、すぐ下につけている模様。さぁ、最終的にはどうなるか？　次に「お気に入りのセリフコンテスト」ですが相変わらずバラバラ。でも今のところ「そのうす汚い手でオレのフィーナにさわるな！（byジャス）」や「なんだぁコラ！　ボケ！殺すぞ!!（byラップ）」も女の子の支持率高し。逆に男の子は「冒険者は決してあきらめない（byジャス）」や「人は誰もがそれぞれの役割をもって生まれてくる（byギド）」「モゲは何も捨てない」など正統派（？）なセリフが人気。次回はいよいよ結果発表。投票はまだ受け付けてますよん！

（神奈川県／桜花かりんさん）
キリリとした表情のリーン。彼女の優しい心はみんなに伝わったはず。

（神奈川県／たちばなるかさん）
愛ゆえかえらくかわいい感じのラップくん。やんちゃな表情がグー。

……次回予告……

このコーナーでは随時お便り、イラストを募集してます。またコンテストの投票や「デジミュ」関連の情報もどんどん送ってね。宛先は、

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン
「グランディア・パラダイス」係。

おハガキ、熱烈に待っています！

上位互換って美徳だと思うのだけどなぁ

IMADIO CLUB

Imadio

イマディオ公認 ファン ページ

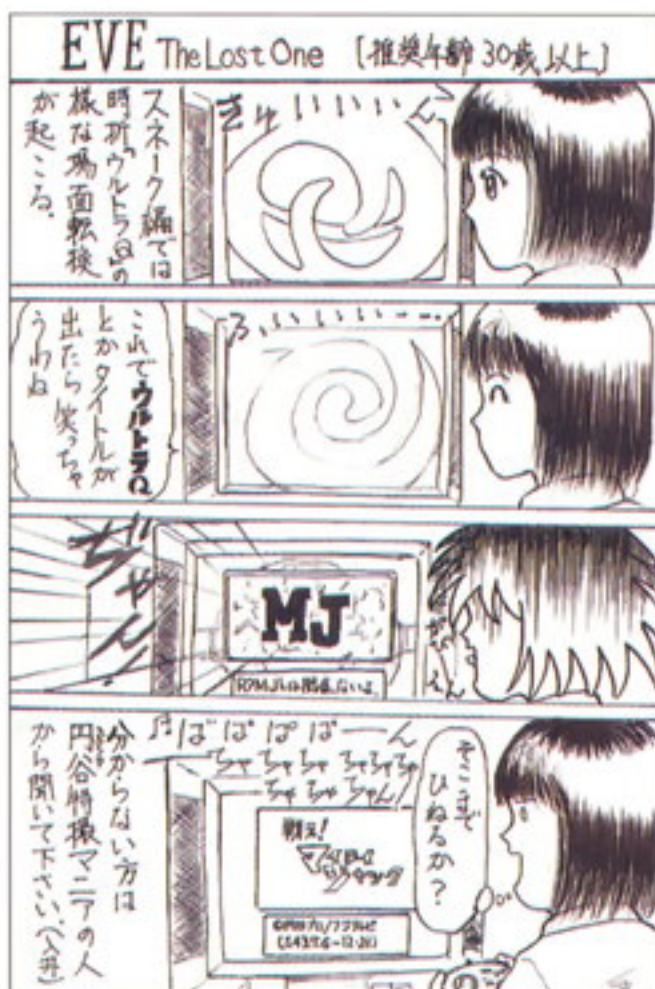
第10回

梅雨の憂鬱な1日は公園のベンチで傘をさし、ガービッジを聴きながらハガキを読むのだー。

「みごとにハメられました。DESIREをアルバート編、マコト編とクリアし、マルチナ編に入った時、兄貴にゲーツ編もあるんだぜって言われて信じ込んだわたしは、3回もマルチナ編をやりなおしました。くっそー、ハメたなっ」（埼玉県／榊ノ井宏一嬢）最初のセリフをおいらの耳元で囁いてみてくれる。

「最近サターンだけでしかできなかった名作たちが、どんどんP駅に移植されて悔しい思いをしているのですが、『EVE』シリーズは大丈夫ですか？　それが心配で夜も眠れません」（埼玉県／革命少女嬢）あなたは、他の人が得をすると自分が損をしたような気になってしまう性格のようです。そんな器量の狭いことでは大物になれません。肝心なのは、どれだけ楽しく遊んだかです。それと、そのゲームでどれだけ時間を無駄に消費したかです。英語でいうコストパフォーマンスです。サタマガを読んでクリア気分になって満足する。これが最高のコストパフォーマンスです。ただし、いいゲームは中古じゃなく新品で買う。

すべてのあて先は…

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部
「イマディオクラブ」○○係

（福岡県／入井詠亜氏）「同じ手法を使用しているなかで、一番マイナーな『戦えマイティジャック』をネタにしました」赤線でギブミーと言って、米兵からガムをもらってた当時を思い出しました。

イラスト展

（東京都／志摩みつる嬢）「初投稿です。『DESIRE』とは…古くてすみません」いやー古いなんてとんでもない。隣の『ウルトラQ』ネタに比べたら、とてつもなく新しいです。新旧関係なくイマディオのゲームネタを募集してまーす。

（埼玉県／いちにの嬢）「桜瀬さん大好きだったので移植されると知った時はうれしかったですよ～。受験ほったらかしでやってました」きっと敬称は"さん"を予想したペンネームだ。

（秋田県／ぱんだ。嬢）「2回も載せていただいてカンシャ。これからもど～ぞヨロシクです」常連さんになるほど、採用基準を高くするべきかと思っているんですが。難しい。

（東京都／あくあ嬢）「LOST ONEはアニメの演出とかが一番良いと思いますが、人物関係の絡みが少なかったのが残念でした」

緊急発表!!『EVE burst error』&『EVE The Lost One』バリューパック発売!!

「burst error」と「The Lost One」のEVEシリーズの2作がカップリングされたお買い得パックが、7月2日に発売される。特製メタリック調のスリーブケースに8枚のCDを収め、もれなくB2ポスターもついてくる。しかも抽選で100名に、超レアなシリアルナンバー入りのセル画風イラストカードが当たるチャンスが！

【杏子】あんな危険なものってなんなの？

18歳以上推奨だから、未成年でも買っていいのだ。

バリューパックの特徴は?

- 特製スリーブ付
- B2版オリジナルポスター付
- シリアルナンバー（限定100名）入りA4サイズセル画風イラストカードプレゼントに応募できる!!

1998年7月2日（木）発売
定価はなんと¥9,800だぁ!!

イマディオ
広　報
高橋の独りでできるモン

プロフィール：現在発情期。「最近外を歩いていると、かわいい女の子がいっぱいいるっス」などとほざいている。また、「ピースは平和の象徴っス」とピースを気に入っているらしいが、もう少し気の利いたことが言えないものか？　ちなみに、今日で便秘2日目。

プロフィール／

サタマガ読者のみなさん、こんちわっス！　読者からの激励のお手紙で（ホントにうれしいっス）、最近かなり調子に乗ってきた高橋っス。調子に乗ってきたついでに、今週はとんでもない企画内容でいくっス。サターン専門誌であるサタマガで、イマディオのPSタイトルの紹介をするっス。ボツでもクレームでもなんでも来いっス。

で、8月6日に発売を予定している「メリーメント・キャリング・キャラバン」なんスけど、このゲームのコンセプトはズバリ、「親父の悲哀」。この一言に尽きるっス。プレイヤーは親父になって娘たちを育てていくんスけど、やり方によっては、娘たちがならず者と結婚したり、ひどいと水商売に身を落としたりすることもあるっス。これはつらいっスよ。娘がお水になるか否かにかかわるパラメータには、「色気」ってのもあるっスよ。どうスか、Hっぽい感じっしょ？

このゲームはいけるっス！　サターンのユーザーにも、絶対買ってほしいっス。

わぁ～い

がんばれーのハガキ

トレカのプレゼント作戦が成功。たくさんのハガキが送られてくるようになりました。

「高橋さん、なんでいつもピースして写ってるんスか？　ぜひとも今度は『恋はあせらず』の織田裕二のポーズにしてくれ」（宮城県／エト氏）

「高橋さん、ゲリピーらしいですが、1週間肉ばっかり食べてください。そしたら、センイがなくなって、フンづまりになりますよ」（和歌山県／AIRI嬢）

イマディオNEWタイトル…でもPSだけどね……チェッ
ドラマティック育成シミュレーション——惑星を育てながら娘も育てる

メリーメント・キャリングキャラバン

極秘入手の資料より

クレア　ジャネット　ベッキー　コニー

心の広いサタマガでは、プレステのゲームも紹介する。その名前は「メリーメント・キャリング・キャラバン」略してメリーキャリバンもしくはMCCだ。制作は、「メルティランサー」のテンキー。

父親であるプレイヤーは、最愛の妻エリスに4人の娘を残されて先立たれてしまう。プレイヤーキャラは42歳で、キャラバンの運営という仕事をしている。荒野を駆け巡る交易商人なのだ。高価で危険な商品を、依頼を受けて運搬し、日々の糧を得ている。

長女クレア20歳から、末っコの14歳のコニーまで、娘はみんなお年頃。クレアは物静かで知的。半年前に恋人を亡くしている。次女ジャネットは、活発な18歳。三女ベッキーは機械いじりの好きなマイペース型。四女のコニーは、頭の回転が早く、性格がきつい過激な女の子といった感じに、4人の娘はまったく性格が違うのだ。

4人の娘を育てるためには、それなりにハードワークになるし、ディケンズ（あっ、これ、主人公の名前ね）には、惑星最強のキャラバンを作るという夢もある。仕事を優先しすぎると会話の少ない寂しい家庭になる。仕事をとるか愛娘をとるかという、育成＆交易シミュレーションなのですね。

交易には、運送以外に盗賊退治や投薬品売買があり、ライバル会社や政府の陰謀といったものが絡んでくる。約1年間のゲーム中に、パーティーやデートといった娘とのイベントがあり、25×4＋αのエンディングが待っているのだ。

投薬品「パワーウォーター」をフォートランドで購入。

注意：このゲームは、セガサターンでは遊べません。

注意：このゲームは、ジャガーや3DOでも遊べません。

注意：このゲームを、音楽用CDプレイヤーで再生してはいけません。

注意：このゲームは、任天堂サテラビューには対応していません。

ランディ　メルビナ　サクヤ　ナナ　ジュン　アンジェラ　シルビィ　パティ

8人のなかから誰が一番好きか1名を記入して、イマディオクラブ「メルティ・キャラコン」係へ送ってください。締め切り：6月4日（消印有効）

メルティランサー　Re-infoceキャラクター人気コンテスト実施中!!

抽選で8名様に特製クリアファイルをプレゼント

MELTYLANCER Re-inforce

WEEKLY OFFICIAL CORNER SEGA AM 2研 EXPRESS

CONTENTS

PRESENTED by SEGA
AM R&D DEPT. #2
http://www.sega.co.jp/AM2/
VOL. 102

いよいよアーケードでの稼働目前の「デイトナUSA2」。今週は、前作を超える超々ロングコースとなる上級コースをスクープキャッチ!! 「バイパーズ2」完全技表も大公開だ!!

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

摩天楼を、港を、そして大平原を突っ走れ!

これがゲーム史上最長の超々ロングコース（上級コース）

その名もニューヨークシティだ!

初級コースが最短コースでお約束の「デイトナUSA」。それに合わせて、上級コースは超ロングコースというのもお約束だ。今回は「2」になってさらにパワーアップ！摩天楼を貫く超ロングコースを徹底紹介だ!!

●セガ●6月稼働予定●レースゲーム
●1～16人用●MODEL3・STEP2.0基板

高層ビルが立ち並ぶ摩天楼を抜け、港を横切り、トンネルを抜け、平原を突っ切り……と、絶え間なく移り変わる自然の景観。その中でも、このコースを象徴しているのはやはり前半の市街地だろう。ニューヨークを彷彿とさせる超高層ビル群の間を縫うように、ストックカーが疾走する姿は、現実にそういったシチュエーションのレースがあるかのような錯覚を起こさせるぞ。

「2」の上級コースは、プロデューサーの名越氏も「最初は絶対走れないと思った」と、もらすほど長い。コースレイアウトの絶妙さもさることながら、美しく変化する景色もまた絶品。コースレイアウトを覚えるのも一苦労だぞ！

人工的な建造物が立ち並ぶコース前半。ここはちょうど港の入口にあたる。

後半は一変して自然が広がる。そんなメリハリもこのコースの魅力の1つ。

START!!

スタートはスタンディングスタート。ビルに囲まれた市街地からスタートを切るのだ。

高層ビルの谷間を疾走

スタートしてしばらくは市街地を走ることになる。リアルな街並みに注目！

市街地を抜けて……

市街地を脱出。チェックポイントを通過してコースの舞台は港へと移っていく。

そこは平原……

トンネルを抜けると大きく開けた平原に。青い空、白い雲、そして緑の野原が実に美しい。

そしてループコーナーへ

再び短いトンネルを抜けると、グルリと360°右にカーブした、タイトなループコーナーに。

デュアルウェイ

コースが二手に枝分かれしたデュアルウェイ。とはいえ、すぐに合流することになるが。

CHECK it? ちりばめられたさりげない演出に注目!

この上級コースは単に長いだけではない。初級、中級にも実に様々な演出が施されていたが、上級コースにも、実はさりげない演出がちりばめられているのだ。

コース右に見えるのはスタジアム。ここを通過する際、「カキーン」というボールを打った音が聞こえてくるぞ。

この場所で立ち止まっていると、空を飛んでいた鳥が超低空飛行で、グルグルと回り始めるのだ。

上級コース・ココが見どころ!!

CHECK POINT 1 今度の街並みは作り込みが違う!?

上級コースといえば、この市街地。特に、これまではポリゴンにテクスチャーを貼っただけという、のっぺりビルが多かったが、「デイトナ2」のビル群はきちんとビルの形をしている点に注目したい。また、繁華街ではビルのデザインから看板に至るまで非常に細かく作られているぞ。ここまでリアルなら夜の街も見てみたい!?

建物のデザインだけでなく、こういった看板も実に凝っている。いかにも、という看板が立ち並ぶ中、とある建物には、どこかで見たようなビジュアルやキャラクターの姿もチラホラ……？ 探してみればイロイロとあるかも!?

マンハッタンのド真ん中といった雰囲気のホームストレート。ここだけでもかなりのポリゴン数だろう。

AM2研より F1の市街地レースのイメージです

「上級コースのアイデアはＦ１の市街地レースなんです。結局実現はしなかったんですけど、昔ニューヨークGPをやるぞって話があったんですよ。以前アメリカGPがあったみたいに市街地のレースってカッコイイじゃないですか。そこで市街地をメインにもってきて、あとは港だとか丘陵地帯だとか、自然と繋げていったって感じですね。今回は個人的に360°のループとかデュアルウェイとかを入れたかったので、そのへんをいろいろ入れてみました。しかし今回は全長が長くて、ポリゴン数も前作の２～３倍はありますから、とにかく大変でしたね。痩せましたよ(笑)。でもおかげで前作の上級を超えるデキにはなったと思います。タイムアタックもアツいです！(大崎)」

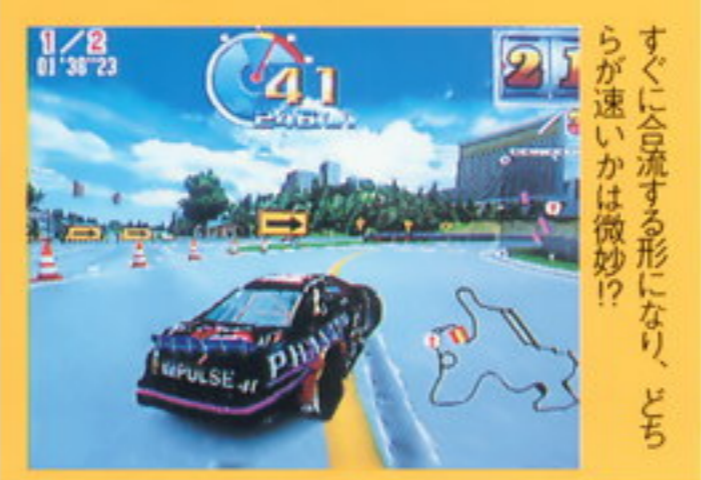
CHECK POINT 2 やっぱりデイトナには港が似合う!?

前作の上級コースにも港が出てきたが、今回はよりハデになって再登場。大きなタンカーや、クレーン、倉庫など、雰囲気も最高だ。

向こうに見えるのがタンカー。かなり巨大で、近づくとその大きさがわかる。

港横の倉庫には大きなスクリューが！ ひょっとして港じゃなくて造船所？

CHECK POINT 3 二手に分かれるデュアルウェイ

いきなり道が分岐しているデュアルウェイ。「僕なら入れなかったでしょうね（名越）」と言うが、攻略に幅が出たのは事実だろう。

すぐに合流する形になり、どちらが速いかは微妙!?

CHECK POINT 4 怪しいパーキングエリア

コースの終盤、駅のそばにあるパーキングエリア。その手前に入口はあれども閉まっている。ひょっとして開いたりするのか!?

ここがパーキングエリア入口。このように入口は閉まっているのだが……。

そしてこの横がパーキング。中にはたくさん車が止まっているが、何か怪しい。

公園の横を抜けて

大きく回り込んだ意外とタイトな左コーナー。右にはスタジアムをはじめ、公園が広がる。

ロングストレートへ

下り勾配のロングストレート。ストレートエンドではマシンの最高速を記録する。

港を突っ切り

港の横を通過。ここはコース幅は広いがコーナー的にはＳ字状になった難しいエリアだ。

トンネルを抜けると

比較的長いトンネル。途中で左にカーブしているため全開で突っ込むと壁に接触の危険が。

丘を駆け上がって

グルリと大きく左へターンしながら丘を駆け上がると、向こうに市街地が見え始める。

パーキングエリアを通過

パーキングエリアの間を下り、市街地へ突入。この後の右ヘアピンはかなりタイトだ。

線路の下をくぐり

右手に見えるのは駅。もちろん電車も走っている。このヘアピンが最後の難所だろう。

スタート地点へ戻る

駅の横を通過し、ここをまっすぐいけばスタート地点はもうすぐ。約２分で１LAPだ。

「デイトナUSA2」に見る最先端ムービング筐体

AM4研 SPECIAL INTERVIEW

DX筐体でぶつけ合いの楽しさを存分に味わってください

AM4研
「デイトナUSA2」筐体設計担当
東口元彦氏

過去に「インディ500」「マンクスTT」「スカッドレース」等を手掛けたドライブゲーム筐体のスペシャリスト。今回は"ぶつけ合い"をテーマに新筐体を設計したとか。

ベースシェイカーでクラッシュを体感！

——まずは今回の筐体の開発はどのような感じで？ 「スカッドレース」の進化版とも考えられるんですが。

東口■最初は（スカッドの）進化系として考えてたんですけど、「スカッド」と同じって言われるのが嫌だったので（笑）最終的にはかなり変えてます。どこが一番違うかというと、「スカッド」は、プレイヤーが乗る部分しか動かなかったんですけど、今回の「デイトナ2」は全部動くんです。乗っかってる部分も、ボンネットも一緒に動くようになってます。そこが大きな違いなんですが、細かくは、横に置いて比べてみないとわからないかもしれませんね。でも、中身的にはちょっと複雑なことをやってるんですけどよ。ボンネット外してもらえれば違いがわかるんですけど（笑）。

——その他で改良された部分とかあります？

東口■細かいところを言うとキリがないほどあるんですよ。機構とか仕組みも全然変えてますし、そうですね、大きく言うとやっぱり、ソフトを含めて全部バージョンアップしたと思っていただいていいかと。まあ今は調整段階なんですけど、デラックスタイプは車をねじふせるような感じでやろうと思ってるんです。やっぱり200円とか300円とか払っていただくわけですから、僕が「スカッドレース」で不満に感じたところすべてをクリアにして、お客さんが満足できるようなものに仕上げました。

——今回、背中と足元が震えるようになってますが、そのへんのお話を。

東口■ゲームが“デイトナ”ですから、筐体としても「ぶつけ合い」をテーマにしようと思ったんです。左右のぶつけ合いという面では横への傾きでカバーできますけど、縦方向というのは再現しづらいんですね。そこでベースシェイカーを足元と背中に仕込んで、クルマの前方が何かに接触したときは足元が、後ろからぶつけられたときは背中が震えるようになってるんです。「セガラリー2」とはまた違った使い方をしてるんですが、これはこれで非常に良かったと自負してます。

——ベースシェイカー自体は2カ所ということですか？

東口■そうですね。筐体内で2カ所うまくバランスをとって、左右からぶつかった時は両方をちょっと弱めに鳴らすような感じになってるはずなんですけど、ちょっとそれはサウンドさんとの打ち合わせで詰めてるとこなんですけどね。装置自体が音的にだいたい40～50ヘルツのところが一番くるんですよ。その振動を実際にサウンドさんに体験していただいて、で、このあたりの音で作ってくださいっていうふうにしてます。

——ドライブゲームの筐体ってパーツは流用されるケースが多いと思いますが、その中でも今回ここが違う、というところはあります？

東口■細かいところで言えば、アクセルとブレーキ自体の角度は変えられないので、床自体を斜めにして踏みやすくしてます（笑）。あとステアリングの角度も、昔からずーっと言われてたのは15度って角度があったんですけど、だんだんとそれが起き

微妙に変わっている角度に注目せよ！

ステアリングの角度もスカッドよりも若干立ち気味に。言われないと気付かないが、そういう細かいところにまでこだわりが。

シフトギアの角度も、従来のレースゲームと比べると、実は微妙に変更されているのだ。

▼「デイトナUSA2」デラックスタイプ
ベースシェイカーが足元と背中に仕込まれており、ドライビング時の臨場感は最高！

てくる傾向にあって、今「デイトナ2」で25度なんですよ。これは好みの問題もあるんですけどね。あとはシフトを入れやすいようにシフトも斜めにつけたりとかもしています。実際、見ただけではわからないんですけど、結構細かい改良してるんですよ。

——筐体デザインなんですけど、「デイトナ2」のコンセプトなどは？

東口■私は設計の方なんで詳しいところまではお話できませんけど、素材感を追求してくれとはAM2研さんの方からかなり言われました。コンパネのデザインも、ステンを1枚ガーンってつけてるだけでイメージ優先ですし。ですから今回、ストックカーっぽいという理由でメーターも付けてないんですよ。あとは、ライティングの部分はちょっと見てほしいですね。ビルボードもピンクの蛍光燈使って1本が3本に見えるようにしてますし、筐体の後ろも光るようになってますし。

——設計された上で、苦労されたところは？

東口■そうですね、どれも細かいところなんですが、安全上の問題だとか、全世界で売ろうと思うと、いろんな各国の安全基準っていうのがあるので。あとは、まあこれからなんですけどバランスの最終調整はやっぱり一番苦労すると思います。

——ステアリングの重さも結構重要になってくると思いますが、スカッドと比べるとどうですか？

東口■あ、それは今まさにやっているところですけど、機構上この筐体自体が自分の手の力で傾けてるような仕組みなので、ある程度は手に重さがこないと筐体が傾かないんですよね。だから傾ける以上、ある程度の抵抗を感じるんですけど、それは悪い方向じゃなくて、筐体を操ってる感覚っていうのを出す意味で、そういうふうにしてあります。

——開発中、他の方がやってるドライブの筐体を意識したり、とかありませんか？

東口■意識というか、まあ同じ部署でやってますからね（笑）。悪い意味じゃなくて、ホント情報交換とかもしますし、逆に情報をもらったりとかもしますよ。ですから、良い意味で他の筐体は参考にさせてもらったりはしますけどね。それを超えるものにしなきゃいけませんから。

——ではリリースに向けてプレイヤーに一言お願いします。

東口■私はデラックス筐体を担当したのでお店に入っているのを見たらぜひデラックスでやってください。「デイトナ2」は対戦が面白いので、ツインももちろんやっていただきたいんですけど、両者をやり比べてもらってご意見とかいただけると嬉しいですね。

（5月12日セガにて収録）

▶「デイトナUSA2」ツインタイプ筐体

ベースシェイカーは搭載されておらずデラックスほど体感はないが、やはり対戦を楽しむならこの筐体！ 最大16台まで通信対戦可能だ。

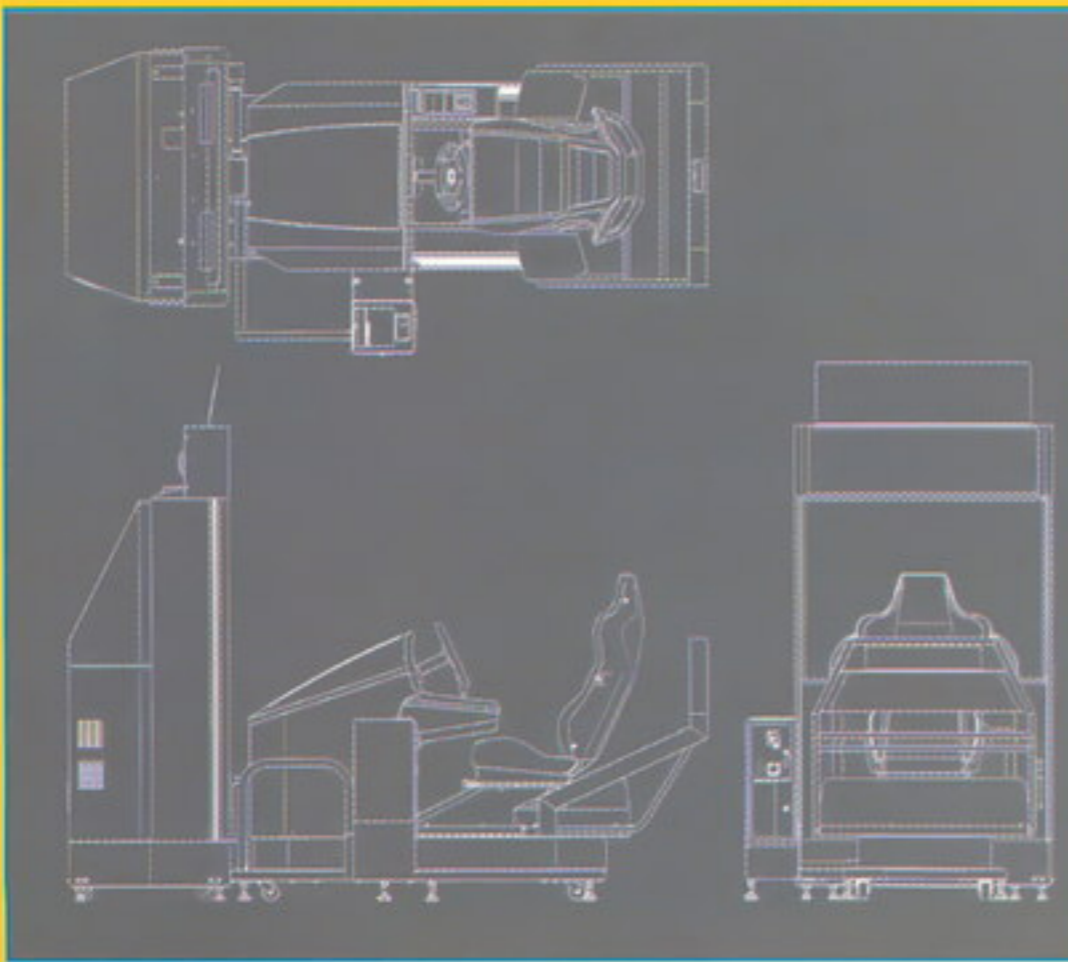
最大16台連結可能!!

本物の迫力！

「スカッドレース」よりも筐体全体が揺れる「デイトナUSA2」のムービング筐体は"ぶつかり合い"の演出も体感できる。右は本物のストックカーのコクピット。この雰囲気で荒々しく運転したい。

制作秘話 設計図からラフスケッチ…そして

下が「デイトナUSA2」のデラックス筐体の三面図、そして右がデザインイラストだ。これらはいずれもフィックスバージョンのもので、当然、ここまでくるのにいくつものデザイン案が出され、検討された結果ということになる。ちなみに右のデザイン画を元に東口氏が設計図を起こすという作業工程になる。

筐体を上、横、そして前から見た三面図。あくまで2次元のデザイン画を3次元的に表現しなければならないという難しい作業だ。

デザインイラスト。ゲームの方向性や可動部分等を考慮してデザインされていくのだ。

何を企らむ……？

開発スタッフの単なるイタズラか、それとも新作への某議でも企らんでいる。"何か"を示すメッセージか？　今回は残り7キャラ（＋α）分の完全技表を公開する前にまず、アドバタイズに隠された1つの謎を検証する。エミの相棒"TEDDYMECH"の増殖。その真相やいかに!?

FREE PLAY　PRESS START BUTTON

FREE PLAY　PRESS START BUTTON

通常のアドバタイズ

FREE PLAY

コレ

クマたちの井戸端会議…!?

FV2 FIGHTING VIPERS 2
ファイティングバイパーズ2
●セガ●対戦格闘●稼働中
●MODEL3　STEP2基板

NEWS!
"TEDDY MECH"増殖
1匹がいつのまにか6匹に!?

アドバタイズの1シーンでエミの相棒（クマ）の増殖を行えることが判明。方法は簡単。直前のタイトル画面から例の場面まで1P2P両側のⓀを押し続けるだけだ。しかし上の写真、彼らが会議をしているようにも見えるが、一体何を話し中？　そのへんの真相は右の片岡氏のコメントを見よ！

AM R&D DEPT.#2
ディレクター・片岡氏より

あのアドバタイズは「MODEL 3ならムービー再生でなくてもムービーっぽいデモができるかも……」と思って作りました。クマが増えるのは、プログラマー、柴崎のイタズラですが、多分「このデモはムービー再生じゃなくてインタラクティブなんだぞ！」というプログラマーの叫びなのでしょう。

日本一の明石家サンマンが解説する!!
おまたせ！
完全技表第2弾！

さて、ここより先は、予告通り、残りキャラクターの技表と対戦で使える基本的な連係数種を一気に紹介だ。中には本誌攻略班（といっても2人）が独自に探しあてた、公式外の技も入っているので他誌より断然お得！　週刊という限られた時間の中、攻略班（といってもやっぱり2人）が奮闘した結果をその目でご賞味あれ!!

DELSOL デルソル

WINNER

1Pカラー　2Pカラー

大技のたびに発声する奇怪な姿に、敵の笑いをも誘う勝ちポーズ。一見すると"馬鹿キャラ"だが、その実力は驚異的。"マーラー＋オリジナル"という最強の技を武器に、笑いと勝利を手にするのだ！

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
太陽拳	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	中		
太陽拳（MAX）	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ（押しっぱなし）	中		
アクロバットキック	⇨Ⓚ	中		
アステカドライバー	⇨Ⓚ（ヒット）⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	中→投げ		投げ抜け不可能
バックターン	⇦⇨Ⓟ	特殊動作		
低空スカイツイスタープレス	⇦⇨ⓅⓅ	中		
ロケットミサイル	壁背後⇦Ⓚ＋Ⓖ	中		
トップウォール	壁背後⇦⇦Ⓟ	特殊動作		
トペ・コンヒーロ	壁背後⇦⇦ⓅⓅ	中		
ミサイルキック	壁背後⇦⇦ⓅⓀ	中		
マシンガンヘッドバット	敵近く壁正面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
プログレッシブ・ノイズ	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ブルースカイ・バレット	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖ⇧⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇩Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ローリングストーン	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖ⇧⇩Ⓟ＋Ⓖ⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
フェイスクラッシャー・ニー	敵近くしゃがみ⇘⇘Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
R360（WIND WAR）	敵の右側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
R360（RAD RALLY）	敵の左側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け

デルソル オリジナル技リスト

※デルソルの技名は仮のものです。

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
ストロングフィスト	Ⓟ	上		
エクストリーム・ブロー	ⓅⓅ	上・中		
ブローコンボ・アッパー	ⓅⓅⓅ	上・中・中		
ブローコンボ・ストレート	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上・中・中		
ブローコンボ・ハイキック	ⓅⓅⓀ	上・中・上		
フィスト&ハイキック	ⓅⓀ	上・上		
コンボ・スイッチアッパー	ⓅⓀⓅ	上・上・中		
ローフィスト	⇩Ⓟ	特殊中		
エルボー	⇨Ⓟ	中		
スリップエルボー	⇨ⓅⓅ	中・上		
ダブルスリップエルボー	⇨ⓅⓅⓅ	中・上・中		
ストロングアッパー	⇘Ⓟ	中		
スタンディングアッパー	立ち途中Ⓟ	中		
ハリケーンパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	中	上	
ブロックストレート	⇦Ⓟ	中	上	上中段G&A
フック	Ⓟ+Ⓚ	中		
フックアッパー	Ⓟ+ⓀⓅ	中・中		
スロウフック	⇦Ⓟ+Ⓚ	中		
スロウフック→アッパー	⇦Ⓟ+ⓀⓅ	中・中		
スロウフック→ダブルアッパー	⇦Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中・中・中		
ストロングハイキック	Ⓚ	上		
ストロングハイキック	➡Ⓚ	上		
ハイキック・フィスト	ⓀⓅ	上・上		
ハイ・コンボ	ⓀⓅⓅ	上・上・中		
ハイ・コンボアッパー	ⓀⓅⓅⓅ	上・上・中・中		
ハイ・コンボストレート	ⓀⓅⓅ⇨Ⓟ	上・上・中・中		
ハイ・コンボハイキック	ⓀⓅⓅⓀ	上・上・中・上		
ハイ・コンボスイッチ	ⓀⓅⓀ	上・上・上		
ハイ・コンボスイッチアッパー	ⓀⓅⓀⓅ	上・上・上・中		
ハイ・サイドキック	ⓀⓀ	上・中		
アクセルロール	⇘Ⓚ	中		
ハイ・ダブルアクセル	⇘ⓀⓀ	中・上		
レボリューション・ワン	⇩Ⓚ	下		
レボリューション・ツー	⇩ⓀⓀ	下・上		
ブロックブレイク	⇙Ⓚ	下	下	下段G&A
ジョウクラック・キック	Ⓚ+Ⓖ	中		
リバーススピン・ヒールドロップ	⇨Ⓚ+Ⓖ	中		
ヒールドロップ→ロースピン	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	中・下		
ヒールドロップ→ロースピン・ハイキック1	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩ⓀⓀ	中・下・上		
ヒールドロップ→ロースピン・ハイキック2	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩ⓀⓀⓀ	中・下・上・上		
ヒールドロップ→ロースピン・ミドルキック	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩ⓀⓀ⇘Ⓚ	中・下・上・中		
リバーススピン・サイドキック	⇘Ⓚ+Ⓖ	中		
ストレージ・ヒールドロップ	⇦Ⓚ+Ⓖ	中		ロースピン・ハイキック1他へ派生
ストレージ・ヒールドロップ(MAX)	⇦Ⓚ+Ⓖ(押しっぱなし)	ガード不能		
レッグキャノン	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上		
リバーススピン・ローキック	⇙Ⓚ+Ⓖ	下		
ニールキック	⇩Ⓚ+Ⓖ	中		
ノック・オーバー・ヘル	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中		スーパーK.O.技
ウォールウォーカー	壁背後⇦⇦Ⓚ+Ⓖ			特殊移動
ウォールクライム	大ジャンプ中壁接触⇧Ⓟ	特殊移動		
ウォールダイブ	ウォールクライム中⇧Ⓟ	特殊中		ダウン中の敵にはダウン攻撃に
ウォールスロー	敵近くⓅ+Ⓖ	投げ		Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
フランクスラム	敵の右側面近くⓅ+Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
フランクドロップ	敵の左側面近くⓅ+Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
ネックホイップ	敵近く⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
デスバレーボム	敵近く⇙Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇙Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
ブレンバスター	敵近く⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇩Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
ピーナッツクラッシュ	敵近く⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
ジャンピングブレンバスター	敵近く⇩⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇩Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
スパイン・スープレックス	敵近く⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
ブラックレインボー	敵近く⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
ダークストール・ブレイカー	敵近く⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
バニッシャー・ハング	敵近くしゃがみ⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ウォールグラスター	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ	投げ		Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
エクストリーム・デス・ドライバー	敵近く壁正面⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
ファイナル・デス・ドライバー	敵近く壁正面⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇩⇙⇦⇙⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ウォールアタック・バックドロップ	敵近く壁背面Ⓟ+Ⓖ	投げ		Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
スパイン・ウォールクラッシャー	敵近く壁背面⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
リアドロップ	敵背後近くⓅ+Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ニュートロン・ボム	敵背後近く⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
デッドマン・フェイスクラッシャー	敵ダウン、敵の足近く⇦⇨⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ		投げ抜け不可能
ブラックホール	両者空中近く⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中投げ		投げ抜け不可能
ジャンプハンマー	⇧Ⓟ	中		ストロングフィスト始動の連係へ派生
ローリングソバット	⇧Ⓚ	中		
スラストパンチエア	⬆Ⓟ	中		
ジャンプトー	⬆Ⓚ	中		
ホッピングキック	小ジャンプ中Ⓚ	中		
ローカットキック	小ジャンプ中⇩Ⓚ	下		
エアーローリングソバット	大ジャンプ中Ⓚ	空中		
フレアトー	大ジャンプ着地際Ⓚ	上		
エアダイブ	大ジャンプ中⇩Ⓚ	空中		
フレアキック	大ジャンプ着地際⇩Ⓚ	中		
フロントエアキック	大ジャンプ中⇨Ⓚ	中		
バックエアキック	大ジャンプ中⇦Ⓚ	中		
ジャンプハンマー	大ジャンプ中Ⓟ	中		
ダウンハンマー	大ジャンプ中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中		
ランニングストレート	走り中Ⓟ	中		
ランニングニー	走り中Ⓚ	中		
スライディングキック	走り中⇩Ⓚ	下	下	
ランニングタックル	走り中Ⓟ+Ⓖ	中	上	
ランニングジャンプキック	走り中⇧Ⓚ	中		
ターンフィスト	背を向けた状態からⓅ	上		ストロングフィストへ派生
ローターンフィスト	背を向けた状態から⇩Ⓟ	下		
ターンハイキック	背を向けた状態からⓀ	上		Ⓚ追加でハイ・サイドキックへ派生
ダン・キック	背を向けた状態から⇩Ⓚ	下		
ターンソバット	背を向けた状態から⇧Ⓚ	中		
エルボードロップ	敵ダウン中⇩Ⓟ	ダウン攻撃		
ストライクスタンプ	敵ダウン中⇩Ⓚ	ダウン攻撃		
レッキングダイブ	敵ダウン中⇧Ⓟ	ダウン攻撃		
マーラーフラッシュ	⇨⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中		アーマー脱衣

ONE POINT 使い勝手のいいダウンハンマー

サンマンのダブルアッパーなどを食らって低めに浮かされた時は、受け身から素早くダウンハンマーを繰り出すといい。発生が早いうえ、どんな低空でも出せるので、追い打ちしにきた相手を逆手にとることができるのだ。ただしG&Aにはたやすく返されてしまうので、注意すること。また、くらっても瞬時にこの行動（空中受け身～ダウンハンマー）をとることで確実に反撃できる技も存在するぞ。Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ連打でOKだ。

※コマンドはいずれもキャラクターが1P側にいる場合のものを掲載しています。
※技表の攻撃判定の欄に“特殊中段”とあるものは立ち／しゃがみガードともにできる判定です。
※アーマー破壊の欄の“上”、“下”は各々上段アーマー破壊技、下段アーマー破壊技を示します。

MAHLER マーラー

強力な打撃を多彩な投げ技でサポートする。類まれにみるバランスの良さを誇る彼の前に、敵などありえない。そう、栄冠はもう、すぐそこにある！

WINNER

1Pカラー　2Pカラー

AM2から、マーラー・プレイヤーへ

出の早い技と硬直の短い技。これらと豊富な投げ技を活用して、好き勝手暴れてください(笑)。簡単でわかりやすく、楽に攻められる。初心者でも十分勝てるキャラです。(片桐)

この男、一切の死角なし！

COMBINATION コンビネーション

PICK UP 1 ストロングフィスト～投げ技

ストロングフィストに対して相手が固まる場合は投げ技、反撃するならディレイをかけてブローコンボ・ストレートにつなぐ。後者は2発目がカウンターで入れば最後まで確実に決まるうえ、敵をうずくまらせることまでできるので、さらにジョウクラックキックなどで追撃しよう。

PICK UP 2 フック～投げ技

フックの後は、敵が続くアッパーを立ちガードしようとするなら投げ技、逆に投げ技を警戒して反撃しようとするならディレイをかけてアッパーへつなぐ手が効果的だ。もっともフックアッパーは連続技なので、絶対にフックがヒットする自信のある時はこの連係を使う必要はない。

PICK UP 3 スロウフック→アッパー～投げ技

スロウフック→ダブルアッパーはすべて中段判定で、なおかつ極端にディレイのかかる連係。よってディレイをかけつつ途中で投げ技へつなぐ、といった攻めができる。余談だが、投げ技は追撃としてさらにダウン投げが決まるピーナッツクラッシュを主体にしていくのがベストだ。

PICK UP 4 リバーススピン・ローキック～ストロングアッパー～ジョウクラックキック

リバーススピン・ローキックをくらった相手は地上受け身しかとれないので様々な追撃が可能。基本はフックアッパーorストロングアッパー～ジョウクラックキック。体重やその後の受け身の有無などに左右されるが、比較的入れやすいぞ。ローキック自体は起き上がりを狙って使え。

TOKIO トキオ

WINNER

1Pカラー　2Pカラー

特徴的だった長いリーチはそのままに、対接近戦用の武器を多数マスター。“弱小キャラクター”のレッテル、もとい汚名はここに返上された。伝説を、今これから築き上げていこうじゃないか！

Arcadiaから、トキオ・プレイヤーへ

既成の連係で容易に択一を迫れるのが強みですね。途中で止めて他の技へつなぐ手も有効です。今回から増加した接近戦用の武器をまぜればオールラウンドで闘えますよ。(片桐)

オールラウンドマスター、ここにあり！

COMBINATION コンビネーション

PICK 1 UP シットジャブ～投げ技

ライトニングボルトまで先行入力しておけばたとえシットジャブが防御されても、G＆Aを除く敵の反撃すべてをつぶすことができる。よってシットジャブからの選択肢は先行入力のライトニングボルト、投げ技、オープンアッパーなどの中段攻撃といった３つが主体になるわけだ。

PICK 2 UP ブレイクオープン～ロースピンキック

オープンストレートは初弾でカウンターをとる、またはしゃがみガードを外せば２発目まで入るが、実戦でそれを確認するのは難儀。ブレイクオープンからロースピンキックへつないだり、ブレイクオープンからディレイをかけてオープンストレートまで出し切るといった手をとろう。

PICK 3 UP プロダンサーキャンセル～ロースピンキック

敵の起き上がりはライトニングアロー、ロースピンキック始動のコンビネーション、投げ技などを使って攻めるのが基本だが、単にこれらを出すだけだと上級者には見切られるので、プロダンサーキャンセルなど惑わせつつ攻めよう。時にはキャンセルとみせかけ、出し切るのも○。

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
ジャスティスジャブ	Ⓟ	上		
オープンチェスト	ⓅⓅ	上·中		
オープンスピン	ⓅⓀ	上·上		
オープンダブルスピン	ⓅⓀⓀ	上·上·中		
オープンダブルスピンロー	ⓅⓀ⇩Ⓚ	上·上·下		
ダブルスピン・ダーツ	ⓅⓀⓀⓀ	上·上·中·中		
オープンアーム	ⓅⓅⓅ	上·中·中		
オープンロール	ⓅⓅⓀ	上·中·上		
オープンエルボー	⇨Ⓟ	中		
エルボーブロー	⇨ⓅⓅ	中·中		
オープンアームブロー	⇨ⓅⓅⓅ	中·中·中		
バークレーホップ	⇨ⓅⓅⓀ	中·中·中		
ライトニングアロー	⇨ⓅⓅ⇩⇨Ⓟ	中·中·上		
オープンアッパー	⇘Ⓟ	中		
オープンアッパー	しゃがみ状態⇘Ⓟ	中		
シットジャブ	⇩Ⓟ	特殊中		
シットジャブエルボー	⇩ⓅⓅ	特殊中·中		
ライトニングボルト	⇩ⓅⓅ⇩⇘⇨Ⓟ	特殊中·中·上		
ブレイクオープン	Ⓟ+Ⓚ	中		
オープンストレート	Ⓟ+ⓀⓅ	中·中		
ツイスター・ライト	⇨⇨Ⓟ	中		
ツイスター	⇨⇨ⓅⓀ	中·上		
ダブルツイスター	⇨⇨ⓅⓀⓀ	中·上·上		
トリプルツイスター	⇨⇨ⓅⓀⓀⓀ	中·上·上·上		
ダブルツイスター・ステッピン	⇨⇨ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ	中·上·上·下		
ダブルツイスター・トーキック	⇨⇨ⓅⓀⓀ⇨Ⓚ	中·上·上·中		
グランド・ゼロ	⇨⇨ⓅⓀⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中·上·上→転がり		
グランド・ゼロ→トーキック	⇨⇨ⓅⓀⓀⓅ+Ⓚ+ⒼⓀ	中·上·上→転がり→中		
グランド・ゼロ→ツインダーツ	⇨⇨ⓅⓀⓀⓅ+Ⓚ+ⒼⓀⓀ	中·上·上→転がり→中·中		
グランド・ゼロ→ヒールホイップ	⇨⇨ⓅⓀⓀⓅ+Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ	中·上·上→転がり→中·中		
グランド・ゼロ→ステッピン・キック	⇨⇨ⓅⓀⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	中·上·上→転がり→下		
カットキック	➡Ⓚ	上		Ⓖキャンセル可能
ロールキック	Ⓚ	上		
リアクター	ⓀⓅ	上·上		
コンボ・エッジ	ⓀⓅⓀ	上·上·上		
コンボ・リアクター	ⓀⓅⓅ	上·上·上		
コンボ・マキシエッジ	ⓀⓅⓅⓀ	上·上·上·上		
コンボ・トリックス	ⓀⓅⓅ⇙Ⓚ	上·上·上·中		
コンボ・リアクタープラス	ⓀⓅⓅⓅ	上·上·上·上		
コンボ・ペントエッジ	ⓀⓅⓅⓅⓀ	上·上·上·上·上		
コンボ・トリックスプロ	ⓀⓅⓅⓅ⇙Ⓚ	上·上·上·上·中		
コンボ・リアクターコザック	ⓀⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上·上·上·上·下		
スピントー	ⓀⓀ	上·中		
ツインダーツ	ⓀⓀⓀ	上·中·中		
ヒールホイップ	ⓀⓀ⇩Ⓚ	上·中·中		
スナップニー	⇨Ⓚ	中		
ミドルキック	⇘Ⓚ	中		
クラッチステップ	⇘ⓀⓀ	中·中		
ダブルクラッチキック	⇘ⓀⓀ（ヒットorガード）⇨Ⓚ	中·中·中	上	
ローキック	⇩Ⓚ	下		
ブロック・ブレイク	⇙Ⓚ	下	下	下段G＆A
ブロックバスター	⇦Ⓚ	中	上	上中段G＆A
トリックス	⇙Ⓚ	中		
スタンディングアッパー	立ち途中Ⓟ	中		
スタンディングトーキック	立ち途中Ⓚ	中		Ⓖキャンセル可能
スタンディング・ツインダーツ	立ち途中ⓀⓀ	中·中		
スタンディング・ヒールホイップ	立ち途中Ⓚ⇩Ⓚ	中·中		
ヒールドロップ	⇧⇩Ⓚ	中		
スピンオフキック	Ⓚ+Ⓖ	上		
スピンオフサンライズ	Ⓚ+ⒼⓀ	上·中		
スピンフロート	Ⓚ+ⒼⓀⓀ	上·中·中		
スピンコザック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	上·下		
プロダンサー	⇘Ⓚ+Ⓖ	中		Ⓖキャンセル可能
スターライトダンサー	⇘Ⓚ+Ⓖ（ヒットorガード）⇨Ⓚ	中·中	上	
ロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ	下		
スパイラルスタート	⇩Ⓚ+ⒼⓅ	下·上		
スパイラル・ダブルジャブ	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓅ	下·上·上		
スパイラル・トリプルジャブ	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓅⓅ	下·上·上·上		
スパイラル・サイドキック	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓀ	下·上·上		
スパイラル・マキシエッジ	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓅⓀ	下·上·上·上		
スパイラル・トリックス	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓅ⇙Ⓚ	下·上·上·中		
スパイラル・ペントエッジ	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓅⓅⓀ	下·上·上·上·上		
スパイラル・トリックスプロ	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓅⓅ⇙Ⓚ	下·上·上·上·中		
スパイラル・リアクターコザック	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下·上·上·上·下		
ロースピンハイ	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	下·上		
ロースピン・ミッド	⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀ	下·上·中		
ロースピンハイ→レッグブレイク	⇩Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ	下·上·下		
ロースピンロー	⇩Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	下·下		
トリプルロースピン	⇩Ⓚ+Ⓖ⇩ⓀⓀ	下·下·下		
フリップテイル	⇦Ⓚ+Ⓖ	上		
フリップテイルダーツ	⇦Ⓚ+ⒼⓀ	上·中		
ベリーフラップ	⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊動作		
ベリーフラップパンチ	ベリーフラップ中Ⓟ	上	上	
ベリーフラップキック	ベリーフラップ中Ⓚ	中	上	
アトミック・ファイヤーダーツ	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中		スーパーK.O.技
ムーンサルト・バックフリップ	壁背後⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	特殊移動		
バレルロール	敵の右側面近くⓅ+Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
サイドワインダー	敵の左側面近くⓅ+Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
ウォールスロー	敵近くⓅ+Ⓖ	投げ		Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
グランドアクセル	敵近く⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇖Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
ショルダースロー	敵近く⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
スナップストール	敵近く⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
ポイズン・アイビー	敵近く⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
スピン・ストール	敵近く⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇘Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
ネック・ストール	敵近く⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
フェイスクラッシャー・ニー	敵近くしゃがみ⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
バックウォールラッシュ	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ	投げ		Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
デッドエンドダブルニー	敵近く壁正面⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
タグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背面Ⓟ+Ⓖ	投げ		Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
バックスープレックス	敵背後Ⓟ+Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ジャンプハンマー	⇧Ⓟ	中		ジャスティスジャブ始動の連係へ派生
ローリングソバット	⇧Ⓚ	中		
スラストパンチエア	⬆Ⓟ	中		
ジョンプトー	⬆Ⓚ	中		
ホッピングキック	小ジャンプ中Ⓚ	中		
ローカットキック	小ジャンプ中⇩Ⓚ	下		
エアーローリングソバット	大ジャンプ中Ⓚ	空中		
フレアトー	大ジャンプ着地際Ⓚ	上		
エアダイブ	大ジャンプ中⇩Ⓚ	空中		
フレアキック	大ジャンプ着地際⇩Ⓚ	中		
フロントエアキック	大ジャンプ中⇨Ⓚ	中		
バックエアキック	大ジャンプ中⇦Ⓚ	中		
ジャンプハンマー	大ジャンプ中Ⓟ	中		
ランニングストレート	走り中Ⓟ	中		
ファイアーダーツ	走り中Ⓚ	中	上	
スライディングキック	走り中⇩Ⓚ	下	下	

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
ランニングタックル	走り中Ⓟ+Ⓖ	中	上	
ランニングジャンプキック	走り中⇗Ⓚ	中		
ターンパンチ	背を向けた状態からⓅ	上		ジャスティスジャブへ派生
レッグスクープ	背を向けた状態から⇩Ⓟ	下		
ローターンパンチ	背を向けた状態から⬇Ⓟ	下		
バックフリップキック	背を向けた状態からⓀ	上		ロールキック始動の連係へ派生
バックフリップキック→ヒールドロップ	背を向けた状態からⓀ⇩Ⓚ	上·中		
バックフリップハンド	背を向けた状態からⓀⓅ	上·上		
バックフリップジャブ	背を向けた状態からⓀⓅⓅ	上·上·上		
バックフリップラッシュ	背を向けた状態からⓀⓅⓅⓅ	上·上·上·上		
フリップロースピンキック	背を向けた状態から⇩Ⓚ	下		
フリップローカット	背を向けた状態から⇩Ⓚ+Ⓖ	下		ロースピンキック始動の連係へ派生
フリップアッパー	背を向けた状態から⇖Ⓟ	中		
ターンソバット	背を向けた状態から⇧Ⓚ	中		
スピットキック	敵ダウン中⇩Ⓚ	ダウン攻撃		
イーグルランディング	敵ダウン中⇧Ⓟ	ダウン攻撃		
トキオフラッシュ	⇨⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中		アーマー脱衣

WINNER

1Pカラー

2Pカラー

GRACE

グレイス

しなやかな脚から繰り出される、抜群の切れ味を誇る美技の数々を主体に、行手をさえぎる敵をなぎ倒す。“スケートクイーン”の異名は、伊達じゃない！

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
シングルビート	Ⓟ	上		
デュアルビート	ⓅⓅ	上・上		
トリプルビート	ⓅⓅⓅ	上・上・上		
クアッドビート	ⓅⓅⓅⓅ	上・上・上・上		
バルカンビート	ⓅⓅⓅⓅⓅ	上・上・上・上・上		
ビートハイキック	ⓅⓀ	上・上		Ⓖキャンセル可能
ビートターンレッグ	ⓅⓀⓀ	上・上・上		
ビートブロックバスター	ⓅⓅⓀ	上・上・中	上	上中段G＆A
ビートロースピン	Ⓟ⇩Ⓚ	上・下		
シットビート	⇩Ⓟ	特殊中		
シットビートスピン	⇩ⓅⓀ	特殊中・下		
ブロックスラップ	⇦Ⓟ	中	上	上中段G＆A
ディップスラップ	⇨⇨Ⓟ	中		
スタンディングアッパー	立ち途中Ⓟ	中		
アイスレッグ	Ⓚ	上		Ⓖキャンセル可能
レッグビート	ⓀⓅ	上・上		シングルビート始動の連係へ派生
ターンレッグ	ⓀⓀ	上・上		
バルカンレッグ	ⓀⓀⓀ	上・上・上		
アイスレッグラウンチ	ⓀⓀ＋Ⓖ	上・中		
キャメルキック	↷Ⓚ	中		
キャメルスピン	↷ⓀⓀ	中・中		
キャメルスピンカッター	↷ⓀⓀⓀ	中・中・中		
ブロックバスター	⇦Ⓚ	中	上	上中段G＆A
シットキャメル	⇩Ⓚ	下		
ブロック・ブレイク	⬃Ⓚ	下	下	下段G＆A
サマーソルトキック	⬂Ⓚ	中		
コイン	⇧Ⓚ	中		
コインサマー	⇧Ⓚ⬂Ⓚ	中・中		
ブレードスピン	⇨⇨Ⓚ	中		
ブレードスピン2	⇨⇨ⓀⓀ	中・上		
ブレードスピン→ブレードスラッシュ	⇨⇨Ⓚ⇨Ⓚ⇩Ⓚ	中・上・中		
ブレードスピン・コイン	⇨⇨Ⓚ⇧Ⓚ	中・中		
ブレードスピン・コインサマー	⇨⇨Ⓚ⇧Ⓚ⬂Ⓚ	中・中・中		
ブレードラウンチ	⇨⇩↷Ⓚ	中		
ブレードスラッシュ	⇧⇩Ⓚ	中		
スラッシュ・ハイ	⇧⇩ⓀⓀ	中・上		
スラッシュ・ハイ・スラッシュ	⇧⇩ⓀⓀ⇩Ⓚ	中・上・中		
スラッシュ・リバース	⇧⇩Ⓚ⇧Ⓚ	中・中		
スラッシュ・リバース・サマーソルト	⇧⇩Ⓚ⇧Ⓚ⬂Ⓚ	中・中・中		
ブラックアイス	Ⓟ＋Ⓚ	中		
クロスキック	Ⓚ＋Ⓖ	上		
クロスステップ	Ⓚ＋ⒼⓀ	上・上		Ⓖキャンセル可能
クロスステップラウンチ	Ⓚ＋ⒼⓀⓀ	上・上・中		
クロスブレード	Ⓚ＋Ⓖ↷Ⓚ	上・中		
クロスブレードラウンチ	Ⓚ＋Ⓖ↷ⓀⓀ	上・中・上		
ダブルクロスキック	Ⓚ＋ⒼⓀ＋Ⓖ	上・中		
ダブルクロス・スラッシュ	Ⓚ＋ⒼⓀ＋Ⓖ⇩Ⓚ	上・中・中		
ダブルクロス・リバースコイン	Ⓚ＋ⒼⓀ＋Ⓖ⇧Ⓚ＋Ⓖ	上・中・中		
ダブルクロスキック→リバースクロスキック	Ⓚ＋ⒼⓀ＋Ⓖ⇨Ⓚ＋Ⓖ	上・中・中		
ダブルクロスキック→振り向き	Ⓚ＋ⒼⓀ＋ⒼⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	上・中		
ロングアクシス	⇨Ⓚ＋Ⓖ	中		
ロングアクシスターン	⇨Ⓚ＋ⒼⓀ	中・中		
シットスピン	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下		
シットスピン2	⇩Ⓚ＋ⒼⓀ	下・下		Ⓚ＋Ⓖ追加でクロスキックへ派生
シットスピン3	⇩Ⓚ＋ⒼⓀⓀ	下・下・下		Ⓚ＋Ⓖ追加でクロスキックへ派生
シットスピン4	⇩Ⓚ＋ⒼⓀⓀⓀ	下・下・下・下		Ⓚ＋Ⓖ追加でクロスキックへ派生
シットスピン5	⇩Ⓚ＋ⒼⓀⓀⓀⓀ	下・下・下・下・下		
シットスピン→クロスキック	⇩Ⓚ＋ⒼⓀ＋Ⓖ	下・上		クロスキック始動の連係へ派生
ブレードスピンリバース	⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ	下		
ダブルアクセル・ロースピン	⇨⇨Ⓚ＋ⒼⓀ＋Ⓖ	下		
アクセル・ダッジ	⇨⇨Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊動作		
ウォールスライド	壁背後⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ	特殊移動		
ウォールスライド・エッジ	壁背後⇦⇦Ⓚ＋ⒼⓀ	中		
ウォールスライドキャンセル	壁背後⇦⇦Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊動作		
レディ・アンダーアーム・ターン	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中		スーパーK.O.技
メアリー・シュタイナー	敵の右側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
メアリー・シュタイナー	敵の左側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ウォールスロー	敵近くⓅ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
アイスネメシス	敵近く⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ショルダースルー	敵近く⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ハンティング・エッジ	敵近く⬃Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⬃Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
アンダーアイス・メイデン	敵近く⇦↷Ⓟ＋Ⓖ	投げ		↷Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
エッジ・カタパルト	敵近く⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
カスケード・スライサー	敵近くしゃがみ↷↷Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
スクラッチハート	敵近く壁正面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
タグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
バックスープレックス	敵背後近くⓅ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
フランケンシュタイナー	大ジャンプ中⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	キャッチ投げ		しゃがんでいる敵には中段判定に
ナックルハンマー	⇧Ⓟ	中		
ナックルハンマー	⬆Ⓟ	中		
ジャンプトー	⬆Ⓚ	中		
ホッピングキック	小ジャンプ中Ⓚ	中		
ブレードカッター	小ジャンプ中⇩Ⓚ	下		
エアローリングソバット	大ジャンプ中Ⓚ	空中		
フレアトー	大ジャンプ着地際Ⓚ	上		
ブレードスラッシュ・エア	大ジャンプ中⇩Ⓚ	中		
シン・スライス	大ジャンプ着地際⇩Ⓚ	下		
フロントエアキック	大ジャンプ中⇨Ⓚ	中		
バックエアキック	大ジャンプ中⇦Ⓚ	中		
ナックルハンマー	大ジャンプ中Ⓟ	中		
ランニングビート	走り中Ⓟ	中		
ダッシュブレード	走り中Ⓚ	中		
スライディングキック	走り中⇩Ⓚ	下	下	
フリック・フラック	走り中Ⓟ＋Ⓖ	中	上	
ダッシュコイン	走り中Ⓚ＋Ⓖ	中		
ターンビート	背を向けた状態からⓅ	上		シングルビートへ派生
ローターンビート	背を向けた状態から⇩Ⓟ	下		
ターンキック	背を向けた状態からⓀ	上		クロスキック始動の連係へ派生
ロースピーンキックターン	背を向けた状態から⇩Ⓚ	下		
ターンソバット	背を向けた状態から⇧Ⓚ	中		
カッティングボード	敵ダウン中⇩Ⓚ	ダウン攻撃		
スマートダイブ	敵ダウン中⇧Ⓟ	ダウン攻撃		
グレイスフラッシュ	⇨⇦⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中		アーマー脱衣

ONE POINT 追い打ちにも使えるシットスピン

ジャンプトー～ブレードスラッシュ・エアなどでバウンドを誘発した後や、ブラックアイスのカウンターヒット、またはランニングビートで敵をうずくまらせた場合は、シットスピン始動のコンビネーションによる追撃が安定して入る。

攻撃判定が低い位置にあるので追撃でも重宝。

Arc から、グレイス・プレイヤーへ

全体的に打撃の出が遅いのですが、ガードされてもさほど不利にならないものが多いので、それらを活用する方向で。ある意味、前作っぽいスタイルといえばそうですね。（片桐）

無数の美技の前に皆、ひれ伏せろ！

COMBINATION コンビネーション

PICK 1 UP キャメルスピン～シットスピン

前作で猛威を振るったキャメルスピンカッターだが、初弾がノーマルヒットだと3発目をガードされてしまうようになったため、過信はできない。連続ヒットするキャメルスピンまでで一旦止めてシットスピンを狙うか、ディレイをかけてキャメルスピンカッターへつなぐかしよう。

PICK 2 UP バルカンレッグ～アイスレッグラウンチ

バルカンレッグが入った後は五分になるのでその後は完全に読み合い。敵が立ちパンチを出すならシットスピン、しゃがみパンチならアイスレッグ始動の連係を出そう。読み合いが面倒なら発生が12フレームと早いサマーソルトキック。立ちパンチ、G＆A以外なら大体つぶせるぞ。

PICK 3 UP ブレードスラッシュ～ロングアクシスターン

ブレードスラッシュやキャメルスピンカッターなどでよろめかせた後はリーチの長いロングアクシスターンにシットスピン、投げ技の3つで攻めるのが基本だが、ダブルクロスキック→リバースクロスキックでカウンターをとる、フランケンシュタイナーで強襲する手も効果的だ。

PICK 4 UP シットスピン4～クロスブレードラウンチ

シットスピン（SS）で転倒させ、SS 2を宙にいる敵に決めて空中受け身をとらせた後、着地したら、さらにSS 3、4で襲い、クロスキックブレードラウンチへつなぐ。SS 2以降を地上の敵へ決めた状態でⓀ＋Ⓖを追加してクロスキックへつなぐと、連続技になることを利用した連係だ。

PICKY ピッキー

数多くの新技が追加されたことによってより一層磨きがかかった、得意のチクチクとしたいやらしい攻め。「塵も積もれば山となる――」。このことわざの意味合いを、身をもって思い知らせてやれ！

WINNER

1Pカラー　2Pカラー

AM2から、ピッキー・プレイヤーへ

中段攻撃が大幅に増えたので、直接的な攻めが展開可能に。フック始動の連係をはじめとした新技を主体にするといいでしょう。出し切ってOK。途中に2択もあるので。（片桐）

体力を刻む――これこそ我が身上！

COMBINATION コンビネーション

PICK UP 1 ニー&ハイスピン～ニー&ハイスピン

ニー&ハイスピンを決めた後は2フレーム不利だが、ピッキーには10フレームで出るスタンディングニー（中段）があるため十分攻めていける。しゃがみパンチや遅い打撃で反撃する敵は再度ニー&ハイスピン、立ちパンチにはロースピンキックやG&A、固まるなら投げ技で対処だ。

PICK UP 2 フック～投げ技

フックの後ガードを固める、しゃがむ相手に有効な連係。反撃を試みるようなら、ディレイをかけてダブルフックなどへつなごう。なお、フックを確実にヒットさせる自信がある場合は、フック・アッパーまで入力しておくのが得策。連続ヒットするうえ、敵を浮かせられるからだ。

PICK UP 3 アッパー～ボードバッシュ～ラピットフック（5）

敵を壁際で浮かせた後はボードバッシュでバウンドを誘発し、さらにラピットフック（5）などを決めるのが基本。また知識として、地上でボードバッシュを決めた場合もフックで追撃できることを覚えておくといい。連続技でないボードバッシュをいかにして決めるかが問題だが…。

ONE POINT ボードスラップ2種の違いについて

フォークスルーの後や中距離から使うのが基本のボードスラップ。技表を見れば分かる通り⇦⇨Ⓟと⇦⇨⇨Ⓟの2通りの出し方があるわけだが、その違いは判定の発生速度。前者が23フレームで出るのに対し、後者は17フレームで済むのだ。

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
ボーダーパンチ	Ⓟ	上		
ダブルボーダーパンチ	ⓅⓅ	上・中		
パンチコイン	ⓅⓀ	上・中		
パンチコイン・ダブル	ⓅⓀⓀ	上・中・中		
コンボテールキック	Ⓟ⇩Ⓚ	上・下		
ボードバッシュ	ⓅⓅⓅ	上・中・中		
ワンツーアッパー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上・中・中		
ワンツーアッパー・ハイ	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上・中・中・上		
ワンツーアッパー・ミッド	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓚ	上・中・中・中		
ワンツーコイン	ⓅⓅⓀ	上・中・中		
ワンツーコインダブル	ⓅⓅⓀⓀ	上・中・中・中		
ワンツーニー	ⓅⓅ⇨Ⓚ	上・中・中		
コンボスキッピングニー	ⓅⓅ⇨ⓀⓀ	上・中・中・中		
ワンツートーキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上・中・中		Ⓖキャンセル可能
コンボトー&ハイキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ（ヒットorガード）Ⓚ	上・中・中・上		
コンボトー&ヒールドロップ	ⓅⓅ⇩Ⓚ（ヒットorガード）Ⓚ+Ⓖ	上・中・中・中		
アッパー	⬂Ⓟ	中		
アッパーハイスピン	⬂ⓅⓀ	中・上		
アッパーミドルスピン	⬂Ⓟ⇨Ⓚ	中・中		
スタンディングアッパー	立ち途中Ⓟ	中		
ローパンチ	⇩Ⓟ	特殊中		
ローパンチテールキック	⇩ⓅⓀ	特殊中・下		
ブロックアッパー	⇦Ⓟ	中	上	上中段G&A
ボードスラップ	⇦⇨Ⓟ	中	上	
ボードスラップ	⇦⇨⇨Ⓟ	中	上	
オーバーヘッドボードバッシュ	⬁⬂Ⓟ	中		
コークスクリューパンチ	⇨⇩⬂Ⓟ	中		
コークスクリュー・ソバット	⇨⇩⬂ⓅⓀ	中・空中		
コークスクリュー・テイルブレイク	⇨⇩⬂ⓅⓀ+Ⓖ	中・下		
コークスクリュー・ヘッドスプリング	⇨⇩⬂ⓅⓀ+Ⓖ（ヒットorガード）⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中・下・中		
コークスクリュー・バックロール	⇨⇩⬂ⓅⓀ+Ⓖ（ヒットorガード）⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中・下→後転		
スタンディングニー	Ⓚ	中		
ニー&ハイスピン	ⓀⓀ	中・上		
ステップニー	⇨Ⓚ	中		Ⓚ追加でニー&ハイスピンへ派生
ミドルスピンキック	⬂Ⓚ	中		
テールキック	⬇Ⓚ	下		
ブロックニー	⇦Ⓚ	中	上	上中段G&A
ブロック・ブレイク	⬃Ⓚ	下	下	下段G&A
コイン	⇧Ⓚ	中		
ダブルコイン	⇧ⓀⓀ	中・中		
トーキック	⇩+Ⓚ	中		Ⓖキャンセル可能
トー&ハイキック	⇩Ⓚ（ヒットorガード）Ⓚ	中・上		
トー&ヒールドロップ	⇩Ⓚ（ヒットorガード）Ⓚ+Ⓖ	中・中		
ヒールドロップ	⇧⇩Ⓚ	中・中		
ハイスピンキック	⇩⬂⇨Ⓚ	上		
フック	Ⓟ+Ⓚ	中		
ダブルフック	Ⓟ+ⓀⓅ	中・中		
トリプルフック	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中・中・中		
ラピットフック（4）	Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ	中・中・中・中		
ラピットフック（5）	Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅⓅ	中・中・中・中・中		
フック・アッパー	Ⓟ+Ⓚ⬂Ⓟ	中・中		
トリプルフック・アッパー	Ⓟ+ⓀⓅⓅ⬂Ⓟ	中・中・中・中		
ツインフック・レッグスロー	Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ	中・中・下		
ラピットフック・レッグスロー	Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	中・中・中・中・下		
ツイン・ダッジ	Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中・中・中		
ツイン・ダッジ・フック	Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ	中・中・中・中		
ツイン・ダッジ・ツイン	Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中・中・中・中・中		
ツイン・ダッジ・アッパー	Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ⬂Ⓟ	中・中・中・中		
ツイン・ダッジ・レッグスロー	Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ⇩Ⓚ	中・中・中・中・下		
ツイン・ダッジ・ダッジ	Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中・中・中・中・中		
ホッピングニー	Ⓚ+Ⓖ	中		
ロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ	下		
ロースピンキック→ジャンプニー	⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ+Ⓖ	下・中		
テイルブレイク	⬃Ⓚ+Ⓖ	下		
テイルブレイク・バックロール	⬃Ⓚ+Ⓖ（ヒットorガード）⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下→後転		
ヘッドスプリング・キック	⬃Ⓚ+Ⓖ（ヒットorガード）⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下・中		
スキッピングニー	⇩⇨Ⓚ+Ⓖ	中		
カートホイール	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中		
カートホイール→タートル	⇨⇨Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ	中・中		
カートホイール・ロースピン	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	中・下		
カットホイール・バックロール	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下→後転		
タートル	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ+Ⓖ	中		
ロケットミサイル	壁背後⇦Ⓚ+Ⓖ	中		
ウォールスライド	壁背後⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	特殊移動		⇩Ⓟ追加で下段攻撃へ連係
フロントサイド・アーリーウープ	壁背後⇦⇦Ⓚ+ⒼⓅ	中		
ウォールスライドキャンセル	壁背後⇦⇦Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊動作		
ウォールクライム	大ジャンプ中壁接触⇧Ⓟ	特殊移動		
ウォールダイブ	ウォールクライム中⇧Ⓟ	中		
オーバー・ザ・フォール	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊移動		
ローラーコースター	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇧Ⓟ	中		
フラクチャード・バックスピン	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中		スーパーK.O.技
ストマック・アルカー	敵の右側面近くⓅ+Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
ストマック・アルカー	敵の左側面近くⓅ+Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
ウォールスロー	敵近くⓅ+Ⓖ	投げ		Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
ブレインツイスター	敵近く⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
フォークスルー	敵近く⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇩Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
フォークスルーキック	敵近く⇩Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓚ	投げ		投げ抜け不可能
オーバーヘッドキャノン	敵近く⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
エルガリオ・バッシュ	敵近く⇦⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ		⬂Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
フェイスクラッシャー・ニー	敵近くしゃがみ⬂⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ウォールDDT	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ	投げ		Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
デッドエンドダブルニー	敵近く壁正面⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
タグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背面Ⓟ+Ⓖ	投げ		Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
バックスープレックス	敵背後近くⓅ+Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
エアグラブ	両者空中近く⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中投げ		投げ抜け不可能
フライングヘッドシザース	大ジャンプ中⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	キャッチ投げ		しゃがんでいる敵には中段に
ホップバッシュ	⇧Ⓟ	中		ボーダーパンチ始動の連係へ派生
ジャンプ・バッシュ	⬆Ⓟ	中		
ジャンプトー	⬆Ⓚ	中		
ホッピングキック	小ジャンプ中Ⓚ	中		
ローカットキック	小ジャンプ中⇩Ⓚ	下		
エアローリングソバット	大ジャンプ中Ⓚ	空中		
フレアトー	大ジャンプ着地際Ⓚ	上		
ハッチ	大ジャンプ中⇩Ⓚ	中		
フレアキック	大ジャンプ中着地際⇩Ⓚ	中		
フロントエアキック	大ジャンプ中⇨Ⓚ	中		
バックエアキック	大ジャンプ中⇦Ⓚ	中		
ジャンプバッシュ	大ジャンプ中Ⓟ	中		
ランニングボードスラップ	走り中Ⓟ	中	上	
ランニングニー	走り中Ⓚ	中		
スライディングキック	走り中⇩Ⓚ	下	下	
フリップキック1	走り中⇩Ⓚ（敵の背後に回り）Ⓚ	下・中		
フリップローキック1	走り中⇩Ⓚ（敵の背後に回り）⇩Ⓚ	下・下		
ダッシュエア	走り中Ⓚ+Ⓖ	中		
フリップキック2	走り中Ⓚ+Ⓖ（敵の背後に回り）Ⓚ	中・中		
フリップローキック2	走り中Ⓚ+Ⓖ（敵の背後に回り）⇩Ⓚ	中・下		

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
ターンパンチ	背を向けた状態からⓅ	上		
ターンダブルパンチ	背を向けた状態からⓅⓅ	上上		ボーダーパンチ始動の連係へ派生
ローターンパンチ	背を向けた状態から⇩Ⓟ	下		
ターンキック	背を向けた状態からⓀ	上		
ロースピンキックターン	背を向けた状態から⇩Ⓚ	下		
ターンソバット	背を向けた状態から⇧Ⓚ	中		
モールバッシュ	敵ダウン中⇩Ⓟ	ダウン攻撃		
フットスタンプ	敵ダウン中⇩Ⓚ	ダウン攻撃		
ダブルスタンプ	敵ダウン中⇩ⓀⓀ	ダウン攻撃		
トリプルスタンプ	敵ダウン中⇩ⓀⓀⓀ	ダウン攻撃		
フライングドルフィンアタック	敵ダウン中⇧Ⓟ	ダウン攻撃		
ピッキーフラッシュ	⇨⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中		アーマー脱衣

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
クラップルナックル	Ⓟ	上		
ダブルクラップ	ⓅⓅ	上·上		
トリプルバッシュ	ⓅⓅⓅ	上·上·中		
ダブルクラップ・ハイキック	ⓅⓅⓀ	上·上·上		
ロースピンコンボ	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上·上·下		Ⓖキャンセル可能
コンボレイドニー	ⓅⓅ⇨Ⓚ	上·上→投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
コンボブロックストレート	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上·上·中	上	上中段G＆A
ナックルハイキック	ⓅⓀ	上·上		Ⓖキャンセル可能
コンボスイッチアッパー	ⓅⓀⓅ	上·上·中		
スマートキック	Ⓚ	上		Ⓖキャンセル可能
スマートキック	➡Ⓚ	上		Ⓖキャンセル可能
カットニー	⇨Ⓚ	中		
スピンキック	⇘Ⓚ	中		
スピン・パワーフック	⇘ⓀⓅ	中·中		
ロースピンキック	⇩Ⓚ	下		Ⓖキャンセル可能
レッグスパイラル	⇩ⓀⓀ	下·上		
レッグスパイラル→パワーフック	⇩ⓀⓀⓅ	下·上·中		
ダブルテイルバスター	⇩Ⓚ⇩Ⓚ	下·下		
スタンディング・スピンキック	立ち上がり途中Ⓚ＋Ⓖ	中		
スタンディングハイキック	立ち上がり途中Ⓚ	中		
ニーランチャー	立ち上がり途中⇨Ⓚ	中		
パワーショルダー	立ち途中Ⓟ＋Ⓚ	中		
ローナックル	⇩Ⓟ	特殊中		
ローナックルスピン	⇩ⓅⓀ	特殊中·下		
ボディーブロー	⇨Ⓟ	中		
ダウンスマッシュ	⇨ⓅⓅ	中·中		
ダブルダウンスマッシュ	⇨ⓅⓅⓅ	中·中·中		
ボディーブロー・アッパー	⇨Ⓟ⇘Ⓟ	中·中		
ボディブロー→パワーストレート	⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	中·中		
ボディブロー→パワーストレート（MAX）	⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ（押しっぱなし）	中·中	上	
パワースマッシュ	⇨⇨Ⓟ	中		
ダブルパワースマッシュ	⇨⇨ⓅⓅ	中·中		
トスアッパー	⇘Ⓟ	中		
トスアッパー	しゃがみ状態⇘Ⓟ	中		
スタンディングアッパー	立ち途中Ⓟ	中		
ブロックストレート	⇦Ⓟ	中	上	上中段G＆A
ブロック・スイング	⇙Ⓟ	下	下	下段G＆A
スイングアッパー	⇘Ⓟ＋Ⓚ	中		
クラウチング・ブロー	⇩Ⓟ＋Ⓚ	特殊中		※
パワーフック	Ⓟ＋Ⓚ	中		
アシルズ・ヒール	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下		
トルネードパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	中	上	
トルネードパンチ（MAX）	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ（押しっぱなし）	ガード不能	上	コマンド入力後⇦を入れてⓅを離せばキャンセル可能
クロールトルネードパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ(⇙or⇩or⇘Ⓟ離す)	下	下	
ボディーブロー→トルネードパンチ	⇨Ⓟ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	中中		
ウォールスライド	壁背後⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ	特殊移動		
ウォールスライド・ナックル	壁背後⇦⇦Ⓚ＋ⒼⓅ	中		
ウォールスライドキャンセル	壁背後⇦⇦Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊動作		
ウォールクライム	大ジャンプ中壁接触⇧Ⓟ	特殊移動		
ウォールダイブ	ウォールクライム中⇧Ⓟ	特殊中		ダウン中の敵にはダウン攻撃に
ブレイブキャノン	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中		スーパーK.O.技
ロケットブレイカー	敵の右側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
フォアヘッドブレイカー	敵の左側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
クリンチパンチ	敵近くⓅ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ダブルクリンチパンチ	敵近くⓅ＋Ⓖ⇦Ⓟ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
クリンチストライクニー	敵近くⓅ＋Ⓖ⇨Ⓚ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
クリンチニー	敵近くⓀ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
フリングアップブレイカー	敵近く⇨⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇩Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ブレンバスター	敵近く⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
レディ・アサルト	敵近く⇦⇘Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇘Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
クリンチニークラブ	敵近く⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
スーパーコンボニーランチャー	敵近く⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ＋Ⓖ⇩⇨Ⓚ	投げ		投げ抜け不可能だが、レバガチャで回避可能
ハンキング・ニーランチャー	敵近く⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
フェイスクラッシャー・ニー	敵近くしゃがみ⇘⇘Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ウォールスクラッチ	敵近く壁正面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ウォールストライクニー	敵近く壁正面Ⓚ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ダブルウォールストライクニー	敵近く壁正面Ⓚ＋ⒼⓀ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
タグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ブレークネックドライバー	敵背後近くⓅ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
タイガースープレックス	敵背後近く⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ジャンプハンマー	⇧Ⓟ	中		クラップナックル始動の連係へ派生
ローリングソバット	⇧Ⓚ	中		
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	中		
ジョンプトー	⬆Ⓚ	中		
ホッピングキック	小ジャンプ中Ⓚ	中		
ローカットキック	小ジャンプ中⇩Ⓚ	下		
ジャンプハンマー	大ジャンプ中Ⓟ	中		
エアーローリングソバット	大ジャンプ中Ⓚ	空中		
エアダイブ	大ジャンプ中⇩Ⓚ	空中		
フレアトー	大ジャンプ着地際Ⓚ	上		
フレアキック	大ジャンプ着地際⇩Ⓚ	中		
フロントエアキック	大ジャンプ中⇨Ⓚ	中		
バックエアキック	大ジャンプ中⇦Ⓚ	中		
ランニングナックル	走り中Ⓟ	中		
ランニングニー	走り中Ⓚ	中		
スライダードリフト	走り中⇩Ⓚ	下	下	
ランニングタックル	走り中Ⓟ＋Ⓖ	中	上	
ランニングジャンプキック	走り中⇗Ⓚ	中		
ターンナックル	背を向けた状態からⓅ	中		クラップナックルへ派生
ローターンナックル	背を向けた状態から⇩Ⓟ	下		
ターンキック	背を向けた状態からⓀ	中		
ロースピンキックターン	背を向けた状態から⇩Ⓚ	下		
ターンソバット	背を向けた状態から⇧Ⓚ	中		
ナックルバット	敵ダウン中⇩Ⓟ	ダウン攻撃		
スピットキック	敵ダウン中⇩Ⓚ	ダウン攻撃		
ナックルダイブ	敵ダウン中⇧Ⓟ	ダウン攻撃		
ジェーンフラッシュ	⇦⇦⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中		アーマー脱衣

ONE POINT

上段アーマー破壊後はコンボスイッチアッパー

敵の上段アーマーを壊せばコンボスイッチアッパーが連続技に変わる。つまり、前作のような感覚で攻められるようになるのだ。序盤の手数を多めにして耐久値をできるだけ削り、上中段G＆Aなどでアーマーを破壊しよう。また余談だが、上下共にアーマーを壊せば連続技になる連係がさらに増加するぞ。探してみては？

1発目のパンチがノーマルヒットであっても……。

アーマー破壊後なら最後まで連続ヒット。使える。

WINNER

1Pカラー

2Pカラー

JANE ジェーン

押しの強さこそ若干消えた感があるものの、闘いの流れをつかんだ時の勢いは前作以上！　一撃必殺の単打と強力なコンビネーションを駆使し、"炎の女戦士"の真のパワーを見せつけてやれ!!

から、ジェーン・プレイヤーへ

いわゆる"テクニカルキャラ"。敵をよろめかす技、トルネードによるフェイントなど上手に使いましょう。特徴は敵のアーマー破壊後。多くの連係が連続技になります。（片桐）

様々駆使すれば、活路は開ける！

COMBINATION コンビネーション

PICK UP 1 ダブルクラップ～投げ技

ダブルクラップはヒットしてもフレーム的に不利だが、ディレイをかけてトリプルバッシュへつなげられるため、実戦レベルでは優位。敵が反撃するようなら前述のトリプルへ、ガードを固める場合は投げ技を狙おう。また、ロースピンコンボまで先行入力しておくのも1つの手か。

PICK UP 2 アシルズ・ヒール～スピンパワーフック

アシルズ・ヒールでよろけを誘発した後の選択肢としては、再びアシルズ・ヒールでよろけを誘う、スピン・フックで吹き飛ばす、投げ技を狙うといったものが挙げられる。ちなみにスピン・フックは初弾が決まれば2発目まで確実に入る優れもの。立ち合いでもガンガン使えるぞ。

PICK UP 3 トルネードパンチキャンセル～投げ技

敵の起き上がりにトルネードパンチ（MAX）を重ねるのは悪くない戦法だが、そればかりだと溜めの最中に反撃されるのは必至。よってMAXと思わせて通常のトルネードを放ったり、通常のトルネードと見せかけて立ちガードを誘い、投げ技他へつなぐなどと攻めに変化をつけよう。

PICK UP 4 ダブルパワースマッシュ～パワーフック

ダブルパワースマッシュやダブルダウンスマッシュでダウンを奪えれば、様々な技で追撃できる。安定したダメージを求めるなら写真のパワーフックだが、ダウンスマッシュを決めにくいのも○。場合にもよるが、バウンドを誘発し、さらなる追い打ちができる状況を作り出すぞ。

【明石家サンマンからのお詫びと訂正Part 3】※前号P179"G＆A無効化技"の欄で「下段G＆A無効化技といったものは存在しない」と書きましたが、これは誤りでした。このクラウチング・ブローが下段G＆Aおよび対下段用テックガードを無効化します。

HONEY ハニー

多数のフェイントとキャンセルで、正面での打ち合いの弱さを補う。新生ハニーは、使い手の力量次第で0にも100にもなるキャラクター。さぁ、果たしてあなたのハニーは0？ それとも……。

1Pカラー　2Pカラー

AM2から、ハニー・プレイヤーへ

フェイントやキャンセルを巧みに使ってください。技を出し切ったり、出し切ると見せかけて投げなどと。フレームがどうこうというより読み合いで勝負するタイプです。(片桐)

腕が問われる超テクニカルタイプ

COMBINATION コンビネーション

PICK 1 UP キャットスクラッチ～投げ技

初弾がヒットすれば最後まで連続で決まるうえ、その後は相手と五分になる、と比較的高性能なキャットスクラッチ。この技の後はディレイをかけてコンボキャットキック、またはコンボローキックへつなぐ、投げ技を狙う、といった選択肢をとるのがいい。単純だが、強力だぞ。

PICK 2 UP ハニースイング～トーキックキャットヒール

ハニートリプルは全弾にディレイがかかるため、次弾を警戒させてガードを誘い、投げ技を決めるといった戦法をとれる。また、1発目で止めればしゃがみ状態になるため写真のように踵落としを出すことも可。初弾から投げ技を狙う、2発目につなぐ、といった手に加えていこう。

PICK 3 UP ピーチタップ・キャットアッパーキャンセル～投げ技

ピーチポップで動きを止めた後、アッパーへ行くと見せかけてキャンセル、立ちガードを固めた敵に投げ技を決める連係。アッパーを読んだ相手が早い打撃を出すようなら、ディレイで⇘Ⓚを追加しよう。なお、この連係の始動はスラップキャットアッパーキャンセルでもOKだぞ。

ONE POINT 敵にガードされても優位に立てる技あり

ロールディップ・ローリングアッパーとディップ・ローリングアッパーは防御されても先に動ける（技の使用回数にもよるが）ため、さらに攻めを展開できる。下手に反撃するようならキャットアッパー、固まるなら投げ技を決めてやれ。

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
キャットスナップ	Ⓟ	上		
キャットバット	ⓅⓅ	上・上		
キャットスクラッチ	ⓅⓅⓅ	上・上・上		
コンボキャットキック	ⓅⓅⓅⓀ	上・上・上・中		
コンボローキック	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上・上・上・下		
スナップハイキック	ⓅⓀ	上・上		Ⓖキャンセル可能
ハニースイング	⇨Ⓟ	中		
ハニーワンツー	⇨ⓅⓅ	中・中		
ハニートリプル	⇨ⓅⓅⓅ	中・中・中		
キャットスラップ	⇨⇨Ⓟ	中	上	
キャットアッパー	⇘Ⓟ	中		
キャットアッパー	しゃがみ状態⇘Ⓟ	中		
スラップオンザチーク	Ⓟ＋Ⓚ	中		
スラップピーチ	Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ	中・中		
ムーンサルトキティ	Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ⇧Ⓟ	中・中・中		
ムーンサルトレッグスライサー	Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ⇧ⓅⓀ＋Ⓖ	中・中・中・下		
スラップキャットアッパー	Ⓟ＋ⓀⓅ＋ⓀⓅ	中・中・中		Ⓖキャンセル可能
キャット・フローリック	Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ⇘Ⓚ	中・中・中		
ピーチポップ	⇨Ⓟ＋Ⓚ	中		⇘Ⓚ追加で中段攻撃へ連係
ピーチツイスター	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ	中・中		
ピーチタップ・キャットアッパー	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	中・中		Ⓖキャンセル可能
ピーチタップ・ムーンサルト	⇨Ⓟ＋Ⓚ⇧Ⓟ	中・中		
ピーチタップ・ムーンサルトレッグスライサー	⇨Ⓟ＋Ⓚ⇧ⓅⓀ＋Ⓖ	中・中・下		
ロースナップ	⇩Ⓟ	特殊中		
ローパンチローキック	⇩ⓅⓀ	特殊中・下		
ライジングキャットアッパー	⇨⇩⇘Ⓟ	中		Ⓖキャンセル可能
キティング・キャット	⇨⇩⇘ⓅⒼⓅ	中		
キティング・キャットテイル	⇨⇩⇘ⓅⒼⓀ	中		
キティング・キャットテイルハイ	⇨⇩⇘ⓅⒼⓀⓀ	中・上		
ロールキャット・アッパー	⇘Ⓟ＋Ⓚ	中		
ロールディップ	⇘Ⓟ＋ⓀⓅ	下		
ロールディップ・スクラッチ	⇘Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	下・中		
ロールディップ・ローリングアッパー	⇘Ⓟ＋ⓀⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	下・中		
ロールディップ・ローリングディップ	⇘Ⓟ＋ⓀⓅⓅ⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下・下		
ロールキャット・ダブルディップ	⇘Ⓟ＋ⓀⓅ⇩Ⓟ	下・下		
ロールキャット・ダブルディップ・スクラッチ	⇘Ⓟ＋ⓀⓅ⇩ⓅⓅ	下・下・中		
ロールキャット・トリプルディップ	⇘Ⓟ＋ⓀⓅ⇩Ⓟ⇩Ⓟ	下・下・下	下	
ディップ・ザ・レッグ	⇘⇘Ⓟ	下		
ディップ・スクラッチ	⇘⇘ⓅⓅ	下・中		
ディップ・ローリングアッパー	⇘⇘ⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	下・中		
ディップ・ローリングディップ	⇘⇘ⓅⓅ⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下・下		
ダブルディップ	⇘⇘Ⓟ⇩Ⓟ	下・下		
ダブルディップ・スクラッチ	⇘⇘Ⓟ⇩ⓅⓅ	下・下・中		
トリプルディップ	⇘⇘Ⓟ⇩Ⓟ⇩Ⓟ	下・下・下	下	
ブロックスラップ	⇦Ⓟ	中	上	上中段G＆A
ブロックディップ	⇙Ⓟ	下	下	下段G＆A
スタンディングアッパー	立ち上がり途中Ⓟ	中		
ハイキック	Ⓚ	上		Ⓖキャンセル可能
フリップ	ⓀⓀ	上・中		
ハイキック	➡Ⓚ	上		Ⓖキャンセル可能／Ⓚ追加でフリップへ派生
スコルピオンアタック	⇘Ⓚ	中		
キャットテイル	⇩Ⓚ	中		
キャットテイルハイ	⇩ⓀⓀ	中・上		
ピーチアタック	⇗Ⓟ＋Ⓚ	中		
ダブルピーチアタック	⇗Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ	中・中		
ジャックナイフキック	Ⓚ＋Ⓖ	中		
ムーンサルト・スタンプ	⇨Ⓚ＋Ⓖ	中		
ムーンサルト・タップ	⇨Ⓚ＋Ⓖ（ヒット）Ⓚ	中・中		
ムーンサルト・バックフリップ	⇨Ⓚ＋Ⓖ（ヒット）⇧Ⓟ	中・中		
ムーンサルト・バックフリップサマー	⇨Ⓚ＋Ⓖ（ヒット）⇧Ⓟ⇙Ⓚ	中・中・中		
ブロックサマー	⇦Ⓚ＋Ⓖ	中	上	上中段G＆A
レッグスライサー	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下		
キャットバロウ	⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ	中		
ブロックボンバー	⇦Ⓚ	中	上	上中段G＆A
キャットサマー	⇙Ⓚ	中		
ウォールジャンプ	壁背後⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ	特殊移動		
フライング・キャット	壁背後⇦⇦Ⓚ＋ⒼⓅ	中		
ウォールジャンプキャンセル	壁背後⇦⇦Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊動作		
ローキック	⬇Ⓚ	下		
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下・下		
レッグビート	⬇ⓀⓀⓀ	下・下・中		
ダブルローキック＆ディップ	⬇ⓀⓀ⇩Ⓚ	下・下・下	下	
ローレッグビート	⬇ⓀⓀ⇩Ⓚ	下・下・下		
トーキック	立ち途中Ⓚ	中		Ⓖキャンセル可能
トーキックスコルピオン	立ち途中ⓀⓀ	中・中		
トーキックキャットヒール	立ち途中ⓀⓀ＋Ⓖ	中・中		
トーキックキャットサマー	立ち途中Ⓚ⇙Ⓚ	中・中		
オーバー・ザ・ホール	⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊移動		
ローラーコースター	⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇧Ⓟ	中		
ウォールクライム	大ジャンプ中壁接触⇧Ⓟ	特殊移動		
ウォールダイブ	ウォールクライム中⇧Ⓟ	中		
シュート・ザ・ムーン	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中		スーパーK.O.技
メアリー・シュタイナー	敵の右側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
メアリー・シュタイナー	敵の左側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ウォールスルー	敵近くⓅ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
フォークスルー	敵近く⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇩Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
キャットホイール	敵近く⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ゴートゥヘブン	敵近く⇗⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
バックウォールスロー	敵近く⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
？	敵近く⇦⇘Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇘Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
パールティングホース	敵近く⇗Ⓟ	投げ		⇗Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
キャット・チェアー	敵近くしゃがみ⇘⇘Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ウェット・ザ・クロウ	敵近く壁正面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
タグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
バックスープレックス	敵背後近くⓅ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ベリベリチェック	敵背後近く⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ベリベリピーチ	敵背後近く壁正面⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ハニーエアリアル	両者空中近く⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	空中投げ		投げ抜け不可能
ナックルハンマー	⇧Ⓟ	中		キャットスナップ始動の連係へ派生
ローリングソバット	⇧Ⓚ	中		
キャットハンマー	⬆Ⓟ	中		
ジャンプトー	⬆Ⓚ	中		
フリック・フラック	⬆Ⓚ＋Ⓖ	中		
ホッピングキック	小ジャンプ中Ⓚ	中		
ローカットキック	小ジャンプ中⇩Ⓚ	下		
エアローリングソバット	大ジャンプ中Ⓚ	空中		
エアダイブ	大ジャンプ中⇩Ⓚ	空中		
フレアトー	大ジャンプ着地際Ⓚ	上		
フレアキック	大ジャンプ着地際⇩Ⓚ	中		
フロントエアキック	大ジャンプ中⇨Ⓚ	中		
バックエアキック	大ジャンプ中⇦Ⓚ	中		
ナックルハンマー	大ジャンプ中Ⓟ	中		
ランニングストレート	走り中Ⓟ	中		
ランニングピーチアタック	走り中Ⓚ	中		
スライディングキック	走り中⇩Ⓚ	下	下	
ディップ・ザ・レッグ	走り中⇩Ⓟ	下		
ランニングタックル	走り中Ⓟ＋Ⓖ	中	上	
ランニングジャンプキック	走り中⇗Ⓚ	中		
ターンスナップ	背を向けた状態からⓅ	上		キャットスナップへ派生
ローターンスナップ	背を向けた状態から⇩Ⓟ	下		

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
ターンキック	背を向けた状態からⓀ	上		
ロースピンキックターン	背を向けた状態から⇩Ⓚ	下		ローキック始動の連係へ派生
タップ	背を向けた状態からⓀ＋Ⓖ	中		
ターンソバット	背を向けた状態から⇧Ⓚ	中		
エイ	敵ダウン中⇩Ⓟ	ダウン攻撃		
エイエイ	敵ダウン中⇩ⓅⓅ	ダウン攻撃		
エイエイエイ	敵ダウン中⇩ⓅⓅⓅ	ダウン攻撃		
エイエイエイエイ	敵ダウン中⇩ⓅⓅⓅⓅ	ダウン攻撃		
エイエイエイエイエイ	敵ダウン中⇩ⓅⓅⓅⓅⓅ	ダウン攻撃		
スピットキック	敵ダウン中⇩Ⓚ	ダウン攻撃		
スピンランディング	敵ダウン中⇧Ⓟ	ダウン攻撃		
ハニーフラッシュ	⇨⇦⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中		アーマー脱衣

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
サンマンパンチ	Ⓟ	上		
ワンツーパンチ	ⓅⓅ	上・中		
ワンツーハンマー	ⓅⓅⓅ	上・中・中		
サンマンパンチキック	ⓅⓀ	上・上		Ⓖキャンセル可能
ワンツービーチ	ⓅⓅⓀ	上・中・中	上	上中段G＆A
サンマンパンチアッパー	Ⓟ⬂Ⓟ	上・中		
ブーストキック	Ⓟ⬂ⓅⓀ	上・中・中		Ⓖキャンセル可能
パワーノック	⇦⇨Ⓟ	中		
ダブルパワーノック	⇦⇨ⓅⓅ	中・中		
サンマンアッパー	⬂Ⓟ	中		
ダブルアッパー	⬂ⓅⓅ	中・中		
ダブルアッパービーチ	⬂ⓅⓅⓀ	中・中・中		
イグニッションパンチ	⇨Ⓟ	中		
ジェネレーターパンチ	⇨ⓅⓅ	中・中		
ファイヤージェネレーターパンチ	⇨ⓅⓅⓅ	中・中・中		
アトミックジェネレーターパンチ	⇨ⓅⓅⓅⓅ	中・中・中・中		
フュージョンジェネレーターパンチ	⇨ⓅⓅⓅⓅⓅ	中・中・中・中・中		
スピンスパンク	⇨ⓅⓅ＋Ⓚ	中・上		
スピンスパンク・ハンマー	⇨ⓅⓅ＋ⓀⓅ	中・上・中		
ジェネレーション・ピストンドライバー	⇨ⓅⓅ＋ⓀⓅ（ヒット）⬂⬂Ⓟ＋Ⓖ	中・上・中→投げ		⬂Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ブロック・スイング	⬃Ⓟ	下	下	下段G＆A
ローパンチ	⇩Ⓟ	特殊中		
サンマンハンマー	⇧Ⓟ	中		
エルボースマッシュ	⇨⇨Ⓟ	中	上	
サンマンキック	Ⓚ	上		Ⓖキャンセル可能
ミドルサンマンキック	⬂Ⓚ	中		Ⓖキャンセル可能
ブロックボンバー	⇦Ⓚ	中	上	上中段G＆A
ローサンマンキック	⇩Ⓚ	下		
ローキック・ミドルフック	⇩ⓀⓅ	下・中		
コンボ・ピストンドライバー	⇩ⓀⓅ（ヒット）⬂⬂Ⓟ＋Ⓖ	下・中→投げ		⬂Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
レッグスロー	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下		
ジャイアントキック	⇨Ⓚ＋Ⓖ	上		
ジャイアントスタンプ	⇨Ⓚ＋ⒼⓀ	上・中		
ジャックナイフスロー	Ⓟ＋Ⓚ	中		
ダスターハンド	⇨Ⓟ＋Ⓚ	上		
ダスターハンドリバース	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	上・上		
ワンツーアッパー	⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	上・上・中		
パワーハンマー	⇩Ⓟ＋Ⓚ	中		
ダブルパワーハンマー	⇩Ⓟ＋ⓀⓅ	中・中		
ラウンドトリップ・ハンマースロー	⇩Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ	中・中		
ビーチボンバー	⬃Ⓟ＋Ⓚ	中		
ダブルビーチボンバー	⬃Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ	中・中		
ロールホイール	壁背後⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ	特殊移動		
アトミックビーチボム	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中		スーパーK.O.技
サイドスロット・ドロップ	敵の右側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ネッグカットスロー	敵の左側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
サンマンナイスカン	敵近くⓅ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ショルダーミル	敵近く⇦⬂Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⬂Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ベアハッグ	敵近く⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
エレファントハッグ	敵近く⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
シーライオンハッグ	敵近く⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ビーストハンター	敵近く⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
バックボーンクラック	敵近く⬃Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⬃Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ジャイアントスイング	敵近く⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
パイルドライバー	敵近くしゃがみ⬂⬂Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
パワーハンティング	敵近くしゃがみ壁正面⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
パワースクラッチ	敵近く壁正面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
サンマンボム	敵近く壁正面⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
タグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ウイリードロップ	敵背後近くⓅ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ジャイアントスイング	敵仰向けダウン足側⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ		投げ抜け不可能
マックストリップ	敵仰向けダウン頭側⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ		投げ抜け不可能
ドラッグ・デッドマン	敵うつ伏せダウン足側⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ		投げ抜け不可能
ローリングソバット	⇧Ⓚ	中		
スカイバーナー	⬆Ⓟor大ジャンプ中Ⓟ	中		
ジャンプトー	⬆Ⓚ	中		
ビーチフォール	⬆（ほんの少し遅らせて）Ⓚ	中		
ホッピングキック	小ジャンプ中Ⓚ	中		
レッグブレイカー	小ジャンプ中⇩Ⓚ	中		
ライダートー	大ジャンプ着地際Ⓚ	上		
ライダーキック	大ジャンプ着地際⇩Ⓚ	下		
エアダイブ	大ジャンプ中⇩Ⓚ	空中		
フロントエアキック	大ジャンプ中⇨Ⓚ	中		
バックエアキック	大ジャンプ中⇦Ⓚ	中		
ナックルハンマー	大ジャンプ中⇨Ⓟ	中		
サンマンアタック	走り中Ⓟ	中		
ランニングジェネレーターパンチ	走り中ⓅⓅⓅⓅⓅ	中・中・中・中・中		
ランニングビーチボンバー	走り中Ⓚ	中		
ランニングジャンプキック	走り中⬀Ⓚ	中		
スライディングキック	走り中⇩Ⓚ	下	下	
ターンナックル	背を向けた状態からⓅ	上		サンマンパンチへ派生
ローターンパンチ	背を向けた状態から⇩Ⓟ	下		
ターンキック	背を向けた状態からⓀ	上		
ロースピンキックターン	背を向けた状態から⇩Ⓚ	下		
ターンソバット	背を向けた状態から⇧Ⓚ	中		
ヘッドボム	敵ダウン中⇩Ⓟ	ダウン攻撃		
メガトンスタンプ	敵ダウン中⇩Ⓚ	ダウン攻撃		
ビーチバーガー	敵ダウン中⇧Ⓟ	ダウン攻撃		
サンマンフラッシュ	⇨⇦⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中		アーマー脱衣

オーバードライブ＆オーバーブロー始動投げコンボチャート

技名	コマンド	備考	派生先
オーバードライブ	敵近く⇨⬃⇩⬂⇦Ⓟ＋Ⓖ	⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け	ヘッドキャノン／フルオーバードライブ／アニマルハウリング／フィッシュテイル・バスター／マックス・デスペラード
オーバーブロー	敵近く⇦⇨⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け	ヘッドキャノン／フルオーバードライブ／アニマルハウリング／フィッシュテイル・バスター／マックス・デスペラード
ヘッドキャノン	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ抜け不可能	ウルトラツインキャノン
ウルトラツインキャノン	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ抜け不可能	
フルオーバードライブ	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	⇦or⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け	ダブルオーバードライブ
ダブルオーバードライブ	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	⇦or⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け	ファイナルオーバードライブ
ファイナルオーバードライブ	⇦⬃⇩⬂⇨⬀⇧⬁⇦Ⓟ＋Ⓖ	⇩Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け	
アニマルハウリング	⇧⇩Ⓟ＋Ⓖ	⇩Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け	ダブルオーバードライブ／ファイナルオーバードライブ
フィッシュテイル・バスター	⇩⇧Ⓟ＋Ⓖ	⇦or⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け	ハイドラグライド／エレクトラグライド／スーパーグライド
マックス・デスペラード	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ	⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け	ハイドラグライド／エレクトラグライド／スーパーグライド
ハイドラグライド	⇩⇧Ⓟ＋Ⓖ	⇧Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け	
エレクトラグライド	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け	
スーパーグライド	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け	

（例）表の見方

技名
コマンド
備考

フローチャートに目を向けてもらえばわかる通り、投げ抜け不可能なルートも若干ながら存在する。相手の残り体力をしっかりと見極めたうえ、投げコンボの道筋を選択できるようになれば、ベストだ。

SANMAN サンマン

WINNER

1Pカラー　2Pカラー

弱体化した打撃に威力の軽減した投げ技。"全国大会優勝キャラ"の栄光は過去のもの？　…いや、多彩になった投げコンボ、強力なバウンドコンボがある。必ず道は開ける！

Aから、サンマン・プレイヤーへ

やはりいかに投げ技へつなぐかが鍵ですね。様々な布石を投じて、相手をつかんでください。ただし投げコンボの場合は、途中で抜けられないよう十分注意してくださいね。（片桐）

刹那を感じ、瞬時に敵をつかむのだ！

COMBINATION コンビネーション

PICK 1 UP サンマンアッパー〜投げ技

サンマンアッパーからはディレイのダブルアッパーを警戒させつつ、他の打撃や投げ技を狙う。距離の開きづらい壁際で行うとかなり効果的だ。なお、ダブルアッパーは完全な連続技。よってサンマンアッパーが確実に入る状況ではダブルアッパーまで先行入力しておくのが無難だぞ。

PICK 2 UP パワーノック〜投げ技

パワーノックは発生こそ遅いものの、ディレイをかけてダブルパワーノックへつなぐか、その場から投げ技を狙うかの択一攻撃を仕掛けられる。敵の起き上がりに、ⓅⓀキャンセルや上下段投げ、エルボースマッシュ、レッグスローなどの選択肢に加えて、併用していくといいぞ。

PICK 3 UP ダブルパワーハンマー〜エルボースマッシュ

パワーハンマーを決めた後、ディレイをかけてダブルパワーハンマーへつないでバウンドを誘発し、エルボースマッシュを決めるもの。状況次第でアーマーを破壊できたり、再びバウンドさせられるのが強みだ。パワーハンマー自体は敵の起き上がりや、走り攻撃をつぶす時などに。

ONE POINT ダメージに重宝するダウン投げ

上下段投げに次いで大きなダメージ源となるのが、ダウン投げのジャイアントスイング。エルボースマッシュやパワーハンマー、サンマンハンマーといった、相手側が受け身をまったくとれない技の後に狙うのが基本だ。積極的に決めにいこう。ただし、壁が自分のすぐ後ろにある場合は、投げた後素早く空中受け身をとられ、敵に先手を取られる恐れも……。

対戦では重要なダメージ源になる。決めろ！

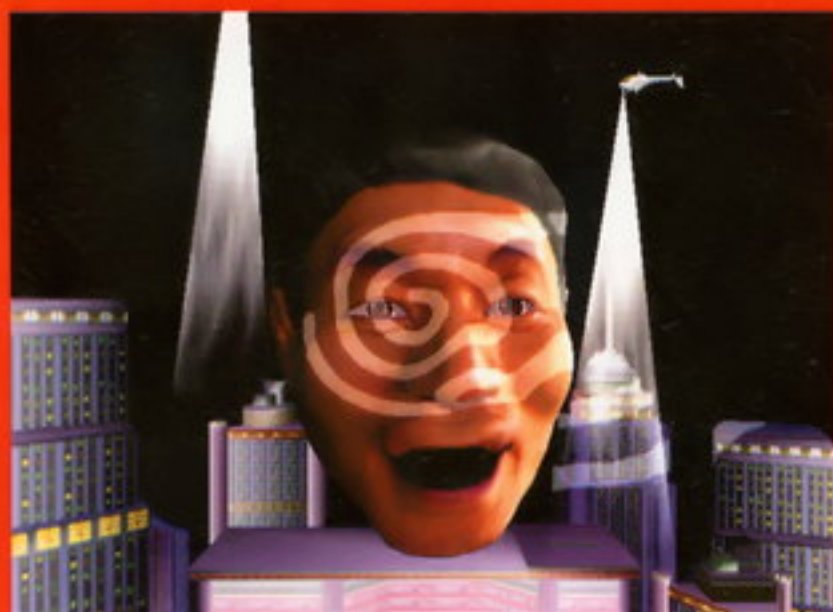
追撃特集！

ドリームキャスト

サターンを継ぐものの詳細に迫る

前号の第一報を読んだ感想はいかがだっただろうか。一気に流れた新ハードの情報にサターンユーザーの多くが戸惑っているようだ。そこで、新情報を交えながら、現在明らかになっているすべてを整理してみるとともに、有力ソフトメーカーのキーマン、クリエイター、著名人の方々に、ドリームキャストの未来を探る指針となる、ファーストインプレションと可能性を語っていただいた。

Dreamcast™

START

その夢の可能性

関係者が語るセガ新ハードの未来

Dreamcast

POWER

OPEN

Dreamcast performance

●CPU
SH- 4 ：128bitグラフィックスエンジン内蔵RISC CPU
（動作周波数200MHｚ360MIPS／1.4GFLOPS）
●グラフィックスエンジン
POWER VR2（CG描画性能：300万ポリゴン／sec．以上）
●サウンドエンジン
スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ：32bit RISC CPU内蔵64チャンネルADPCM
●メインメモリ
16Mバイト（64Mbit SD - RAM×2）
●モデム
V34（33.6Kbps）：V42およびMNP5までフルサポート
●ＯＳ
Microsoft®Windows®CEカスタムバージョン
●メディア
ＣD-ROM
●ＣD-ROMドライブ
最高12倍速
●最大同時発色数約
1,677万色
●画像表示処理機能
・Bump Mapping
（バンプ・マッピング：凸凹の生成）
・Fog
（フォグ：霧効果）
・Alpha-Blending
（アルファーブレンディング：半透明効果）
・Mip Mapping
（ミップ・マッピング：ポリゴンとの距離に合わせたテクスチャの自動切り替え）
・Tri-Linear Filtering
（トライ-リニア・フィルタリング：バイ-リニア・フィルタリングの並行処理結果を加重平均してテクスチャとして使用）
・Anti Aliasing
（アンチ・エイリアシング：輪郭に生ずる「ギザギザ」を滑らかに処理するフィルタ機能）
・Environment Mapping
（環境マッピング：周囲の環境が映ったテクスチャーをオブジェクトに貼り込む機能）
・Specular Effect（反射光エフェクト：オブジェクトに光沢を施す機能）など
●データセーブ方法
ビジュアルメモリ（携帯用端末）使用
●その他の機能
時計機能など
●本体最大寸法
幅190mm×奥行き195mm×高さ78mm
●本体質量
2.0Kg

Dreamcast™

ドリームキャストの詳細徹底検証

仕様・デザインは予告なく変更される場合もあるが…

5月21日の発表から2週間。これから発売日の11月20日まで6カ月あまりの間も、ドリームキャストは"絶対勝利"のために、まだまだ仕様やデザインの変更を加えられることになるだろう。だが、今回発表されたモックアップ、そして関連する事柄を見直すと、セガの目指す方向性が見えてきそうだ。そこで、一部おさらいをしつつ、現時点で明らかになっている"ドリームキャスト"の情報をまとめてみよう。

ドリームキャスト

(本体)

国内では600万台が出荷されたセガサターン。しかし、5月20日朝刊の全面広告は、事実上の「敗北宣言」となった。そして今、セガがまさに社運を賭け開発中の新世代マシンがこのドリームキャストだ。CPUに日立、グラフィックエンジンにNEC、サウンドチップにヤマハ、そしてOSにマイクロソフトの協力を得て、コンシューマ機史上最強・最高のスペックと機能を実現した!

デビューは11月20日に決定

発売日はあと半年余りと迫った11月20日の金曜日。直前には盛大な前夜祭イベント、そして全国縦断「デジタルサーカス」が開催される予定。発売4カ月で100万台を狙う計画だ。ちなみに北米では'99年の秋発売。

価格は2万円台に収まる!?

正式なリリースはないものの、発表会場でセガ・入交社長は「2～3万円程度」と発言している。サターンを含め、家庭用ゲーム機が2万円以下で販売されている現状では、いかに高機能でも3万円以上は受け入れられないと見るのが妥当だろうか。

同時発売ソフトは5本以上か

セガからの公式リリースに同時発売は5本とあるが、タイトルは不明。2～3本がセガからで、残りはライセンシィからになる見込み。その後、年末・年始で10本以上は揃いそうだが、「Dの食卓2」は果たしてどこで出る!?

CPUはクラス最高のSH-4

SH-4は昨年末に開発されたばかりの最新鋭CPU。360MIPSという性能はクラス最高だ。また、CPUコア以外に128ビットのグラフィックエンジンを搭載するなど、汎用ながらもゲーム機に非常に適したパフォーマンスを持つ。詳しくはP.160を。

1.5Wという低消費電力を実現したSH-4。放熱の小ささという点でメリットは大きい。

グラフィックエンジンを搭載

秒間300万ポリゴン以上の描画能力と、多彩なCGエフェクト機能はセガの業務用基板MODEL3をもしのぐ高性能を発揮する「PowerVR2」を採用。これだけの能力を持つだけにテクスチャ用の専用メモリを搭載することも考えられる。

写真は従来の「PowerVR」。最新型「2」は、合理化にも作用し、省資源・高スペックを実現。

メインメモリは16Mバイト

CPUなどの高速処理を活かすには、それなりのデータ領域を格納するメモリが必要となる。このハードは16Mバイトものシンクロナスドラム、しかも先端技術で製造される1チップ64Mビットタイプを2個搭載した。

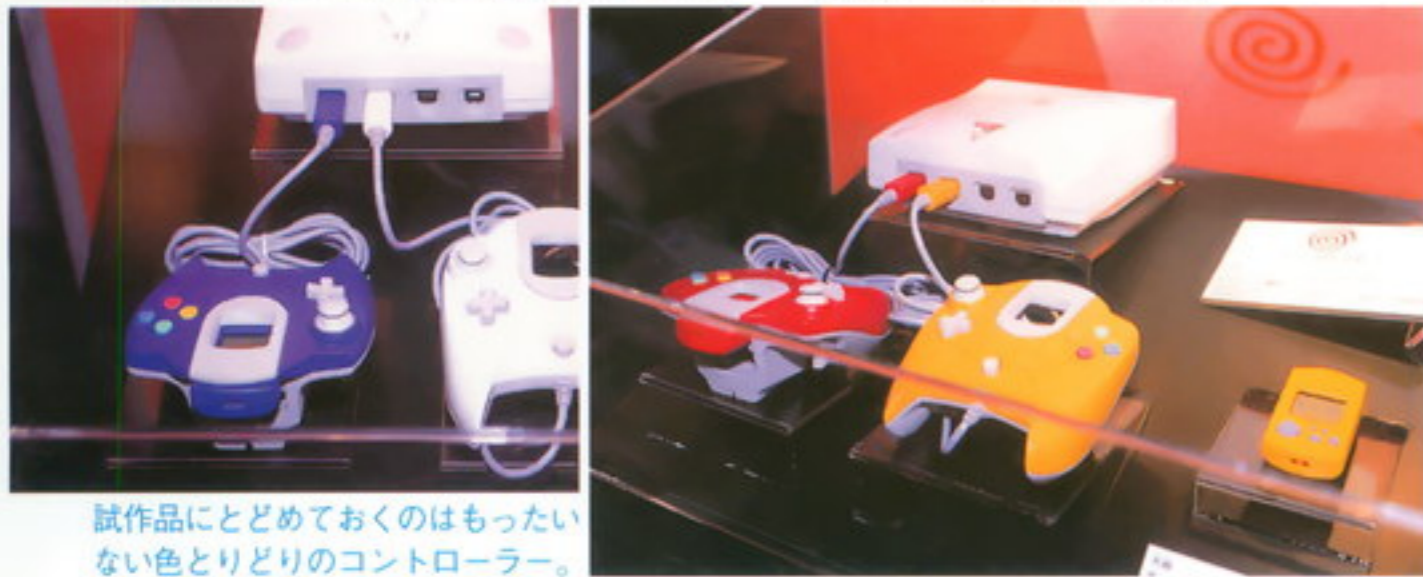
Microsoft(R)がOSに協力

OSのベースを『WindowsCE』にすることで恩恵を最も受けるのは、プログラム環境。開発期間が短縮できる可能性がある、と言い換えることもできる。結果として、ソフトのラインナップ数が期待できそうだ。

メディアはCD-ROMだが

メディアはCD-ROMで、最高12倍速のドライブを搭載。前号でも解説したがこれはCAV方式と呼ばれるもの。DVDを採用しなかったことへの不満も聞かれるが、現時点では装置自体が高価であり、またソフトを安定して大量に供給するラインもない。ただ、ドリームキャストのCD-ROMは従来のフォーマットとは異なる高密度タイプが採用される見込みで、1Gバイト以上のデータでも収録できそうだ。これはコピー対策にも有効。

カラーバリエーションはある!?

発表会場には青や黄色のコントローラーとビジュアルメモリが展示され、N64のようなカラーバリエーションの展開があるのかと思われたが、出展されていたモックアップは検討用に制作されたものらしく、今後のことはまったく未定のようだ。ただ、白のボディカラーは評判がいい。

試作品にとどめておくのはもったいない色とりどりのコントローラー。

リセットスイッチがない

本体上面にあるのは、OPENボタンとPOWERボタンのみ。スイッチ類は極めて少なくする方向!?

モックアップを見る限り、本体にリセットスイッチがない。ちなみにセンターのクリスタル部分はパワーランプと窓だと思われる。かつてPCエンジンが「RUNボタン」と「SELECTボタン」の同時押しでリセットをする仕様になっていた。NECがハードに参加したというわけではないだろうが、同様の方式を採用して電気的にリセットすることも考えられる。

通信機能を標準で装備

セガのハードは16ビット機以降、常にモデムをサポートしてきた。だが、今回は標準装備。しかも、スペック表にあるとおり、毎秒33.6Kビット以上のデータ伝送をサポートしている。これまでのノウハウが生かせるか!?

背面にモジュラージャックがあり、わずらわしいセッティングをしなくても接続できそう。

サターンで研究されていたNTTのテレビ電話システム。ドリームキャストに引き継がれる可能性も。

190×195×78（㎜）のミニマムボディ

セガの本気を感じさせるのがこの外観と大きさ。「どのハードよりも小さく」は絶対命題だったに違いない。曲面を使いながらもエッジの効いたデザインで、これで角がもう少し丸くなればさらにコンパクトに見えるはず。数値ではピンとこないという人のために各ハードとの比較写真を用意した。重量は2kgあり、中身は相当詰まっているようだ。消費電力が小さく発熱量の小さなSH-4のメリットがここにも表れている。

電源内蔵でこの大きさは、相当密度が高い。熱対策はかなりのもの。

サターンとの互換性は

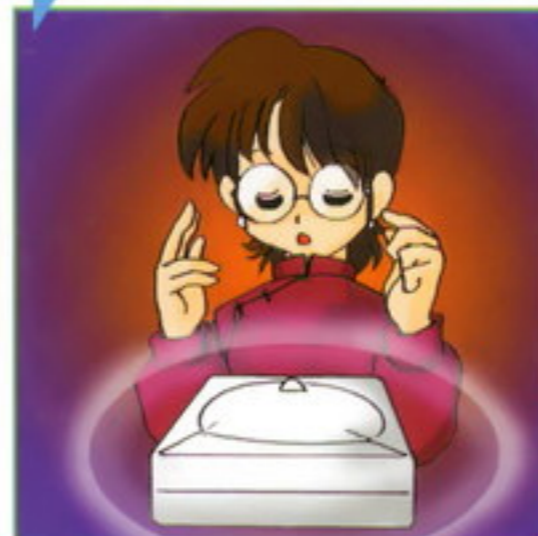
これははっきり「ない」という答えがあった。1,000タイトルの資産が生かせないのは惜しいが、実際にサターンフォーマットもプレイできるようにした場合、本体価格がかなり高くなってしまうのだ。ただ、ドリームキャスト発売後も、しばらくは並行販売を続けていくことにしているそうで、ニーズがあればサターンもまだまだ現役ハードとして活躍できそうだ。

事実上サターンの最終モデル（？）。

せがた三四郎は引退してしまうのだろうか

発表会でも「ドリームキャストを心から応援します」と登場したせがた三四郎こと藤岡弘氏。ここまで盛り上がってしまった人気に、一部新聞には「(新ハードで) キャラクターとして登場するかも」という記事も出た。カギは宣伝をプロデュースする秋元康氏にあると見られるが、当面は「継続します」(セガ・プロモーション) とのこと。この人気は生かさないと。

最新作のサッカータイトルをはじめ、せがたCFは健在。発表会でもテレビ取材が相次いだ。

ドリームキャストの運命は byはこざきまま

トリームキャスト、1998年11月20日生まれ。予備知識なしで占い、結果は!?

名数は3で陽気で多芸、創造力が高い。ただし他者の是認と好意を求め過ぎる傾向があるようです。生年月日から運命数は4。真面目で真剣に仕事に取り組むタイプ。その持久力は素晴らしく長けています。他機種の動向を気にせずに独自の性格を伸ばすことが大切。

見た目の印象から将来を占うと、メーカー、ユーザーともに魅力ある新ハードと歓迎されますが、それを維持していくだけの「めだま」がないことが将来的に不安の影を落としています。より多くのソフト、参入メーカーを確保することがドリキャス君の第一目標。提示すれば必ず答えてくれるユーザーを過去のサターンで作っているようなので、自信を持っていけば発展の可能性を秘めています。

コントローラー

サターンのマルコンをさらに進化させたような、ドリームキャスト専用コントローラー。グリップ部分の張り出しを大きくしつつ、部分的にシェイプアップがはかられた。操作系は、方向ボタン、アナログ対応スティック、A・B・X・Yボタン、アナログ対応L・Rボタン、そしてSTARTボタンの9つ。背面には拡張スロットが2つ用意されていて、これまで本体側にあった機能もいくつか移っている。

ユーザー衝撃の4つボタン

'93年1月に、当時のメガドライブがパッドを6ボタン化。この形状をサターンも受け継いだ。"格闘ゲーム"への対応に優れる一方、「ボタンが多くわかりにくい」というライトユーザーの不満も多い。4つボタン化は、明確な路線変更の表れなのか。あるいは、「VF3」が4つしか使用しないため、時代の先取りとも。

ついに十字キーが採用される

もう1つ注目をあびているのが十字型の方向ボタン。このタイプは任天堂が特許を持つため、他のメーカーのハードには採用されなかった。両社で契約が結ばれたか、あるいは外見が同じでも内部構造が違う方式を開発したか、現時点では不明だ。

これまでの周辺機器は使えない

本体に上位互換がないのならば、せめて周辺機器だけでも使えるように、と思うサターンユーザーは多い。しかし、残念ながらコントローラーのコネクタもサターンの規格とは異なり細く小さくなった（もっともビジュアルメモリが使えないので対応できないが）。

ちなみにケーブルの長さは、試作品では2m程度だった。

史上最大級のコントローラー

現在、アナログ入力に対応する純正コントローラーを並べてみた。ドリームキャスト用はマルコンよりもやや大きく、他社の2つを大きく上回った。中央のスロットにビジュアルメモリなどが2つ装着された場合、グリップが小さいと不安定になることを配慮したのだろうか。ところで、マルコンは3,800円だったが、新コントローラーは、まだ価格未定。

スロット挿入口の下のくぼみは、ケーブルを固定するフックだ。

拡張スロットを2つ持つ意味は

裏側にはビジュアルメモリを装着するスロットが2つある。N64もオプションの振動パックをコントローラーに装着できたが、同様の対応は十分考えられる。「リアルアーケードVF」など、質の高い周辺機器を提供しているホリ電機・商品企画部の大神氏も「十字ボタン、ミニゲーム機と政治的に気になる話題が盛りだくさんですが、それはともかく、スロットが2つあるのは驚きですね。周辺機器屋としてはいろいろなことができそうで期待しています」と語るとおり、メモリだけではなく、例えばカメラやマイクなど、さまざまな拡張機能を期待できそうだ。

Dreamcast™

うずまきマークの由来は何？

誌面に多数踊る"うずまき"。ドリームキャストのマークとして、もう認知しただろうか。このマークは、宇宙の広がりや人間の無限の可能性をイメージしたもので、無限の可能性を持つデジタル・エンターテインメントの世界を表現したものでもあるそうだ。そして色は、幸せをもたらし、幸福や愛の象徴と言われるオレンジから採ったもの。そのとおりに、ユーザーに幸せは訪れる？

セガの「ニューライフ提案」ビデオより。こんな飴を売り出せば、うずまきマークが一気に浸透するかも……。

ビジュアルメモリ

データを保存するだけの存在からコミュニケーションツールとして活用できる形に進化させたのがビジュアルメモリ。液晶画面と操作ボタンを持ち、ドリームキャストからゲームを外に持ち出すことが実現させたのだ。ゲームの可能性が、1つ広がったと言えるだろう。また、単にドリームキャストのオプションという存在ではなく、昨年来ブームとなっている携帯ゲームの1種として市場に登場する。

CPU	超省電力型8ビット
メモリ	128Kバイト
ディスプレイ（LCD）	48ドット（横）×32ドット（縦） モノクロ
ディスプレイ・サイズ	37mm（横）×26mm（縦）
大きさ	47mm×80mm×16mm
電源	ボタン電池×2（オートオフ）
サウンド	PWM音源1ch
重量	45g

PSのPDAと考え方は同じ

2月にSCEIから発表された携帯用小型ゲーム機も、このビジュアルメモリと同じく、PS用メモリカードを応用し、かつ赤外線による通信機能を搭載している。こちらの仕様は、CPUに32ビットRISC CPUを持ち、32×32ドットモノクロ液晶画面を搭載。発売は年末になりそうだ。

パワーメモリーに代わるアイテム

まず、基本的な用途はゲームのデータをバックアップすること。サターンのパワーメモリーに代わるものだが、容量はパワーメモリーが1Mバイトなのに対し、ビジュアルメモリは128Kバイト（PSのメモリーカードと同じ）に。また、セーブ内容を液晶画面を使って確認することもできるので、管理が簡単になった。

データ交換できる相手がどんどん広がる!?

発表会では、コンポや携帯電話などともデータのやりとりができるという映像も流された。特に、アーケードきょう体にコネクタがあれば、ドリームキャストと業務用ゲームのリンクも考えられるだろう。

パーソナルビュアーとして使う

コントローラーに装着された場合、液晶ディスプレイは本体とリンクした表示ができるようになる。例えば、カードゲームの手札や、アドベンチャーのパラメータなど、多人数で対戦する場合、他のプレイヤーに見せられない情報を、今後は各自がコントローラー上でチェックできるわけだ。パーティゲームが普及するか!?

ビジュアルメモリどうしでデータ交換ができる

上部のキャップをはずして通信コネクタどうしを接触させると、お互いのビジュアルメモリにあるデータを転送、交換することができる。これまでもケーブルを介してキャラのやりとりが行われた「ポケモン」や、本体を接触させてキャラを対戦させた「デジモン」、それに合体によって新たなキャラが誕生した「たまごっち」など、こうした遊び方はスタンダードになっている。ビジュアルメモリではユーザーが本体を通して情報を入れ、名刺交換代わりに使う、ということができるかもしれない。

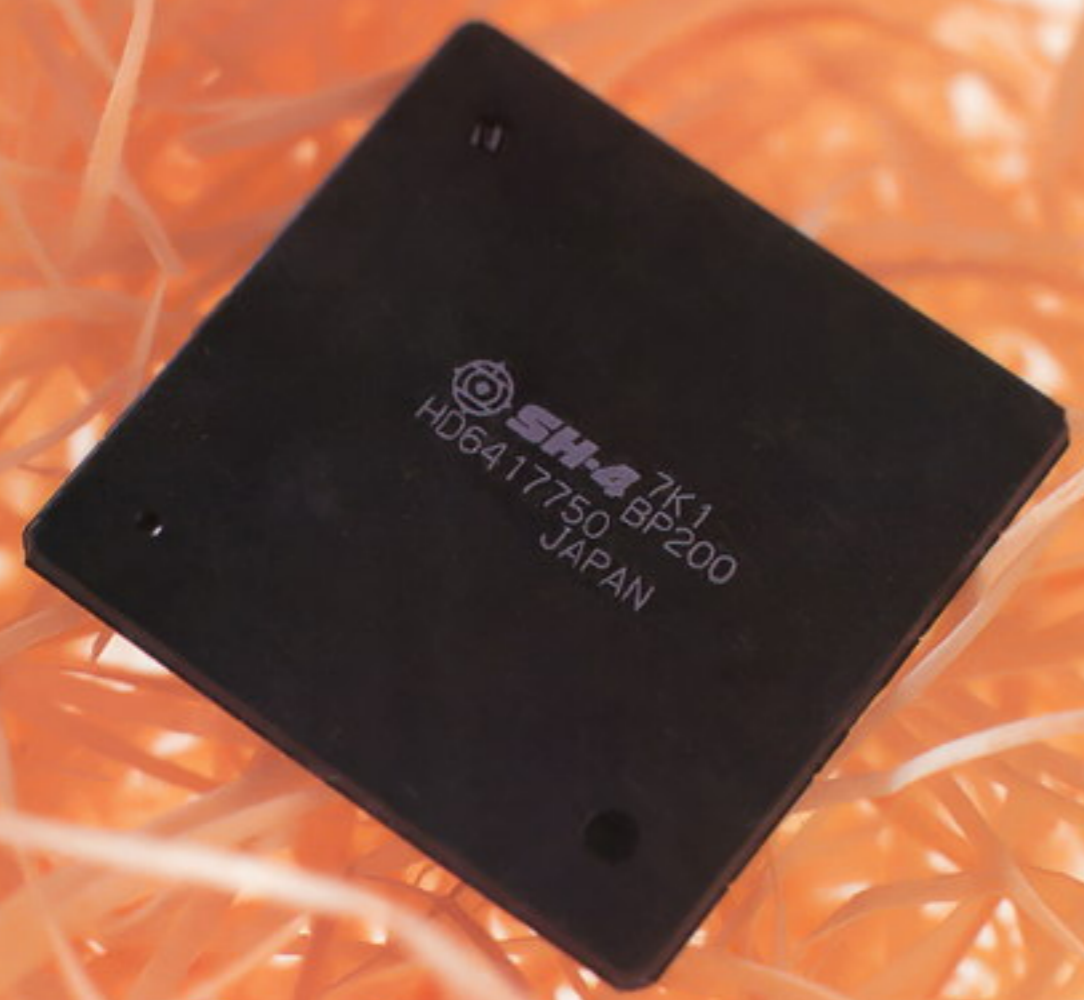
「あつめてゴジラ～怪獣大図鑑～」ドリームキャストに先駆け7月11日発売!

7月11日発売のビジュアルメモリの第1弾「あつめてゴジラ～怪獣大図鑑」は、お世話や対戦を通して怪獣を育て、自分の怪獣図鑑を作ることを目的とした携帯型ゲームだ。本体どうしを接続して対戦でき、勝てば相手怪獣のDNAを奪って突然変異した新たな怪獣を生み出せるが、負けると大事に育てていた怪獣が消失してしまう。怪獣はゴジラシリーズ以外に、特撮シリーズものや7月公開映画『GODZILLA』に登場するUSA版ゴジラなど、東宝が誇る怪獣が総登場。全部集めればきみも怪獣博士だ。

これはビジュアルメモリなのでは!?

7月12日までにJOMOカードに入会すると、抽選で1,000名に当たるという"超話題！ セガの新ゲーム"。なんと正式発表の1週間近く前から『スピリッツ』などの雑誌で、1面広告にさりげなく登場していたのだ。もし、カードを作ることがあるのならば、JOMOのロゴ入りビジュアルメモリを1つ手に入れるチャンス。

Dreamcast™

ドリームキャストのメインCPU HITACHI SH-4 インタビューで に迫る

―SH-4は、このクラスで飛躍的に性能を高めたCPUということですが。

三輪　SH-4は昨年の11月に業界最高の性能を備えてデビューしました。CPUの性能を表す数値にはいくつかあるのですが、1つは「動作周波数」と言って、1つの動作をどのくらいの速さで行えるかというもので、これは200MHz。それから、1秒間に何100万回の命令を実行できるかという数字があって、それが360MIPS。もう1つ、1秒間に実行可能な"浮動小数点演算"の回数を表す数字があり、これが1.4GFLOPS。サターンに搭載したSH-2(25MIPS／28.6MHz)と比較しても、15倍以上になります。

他にもPSのR3000Aが34MIPS／34MHz、N64のVR4300（64ビットRISC）が120MIPS／93.75MHzなので、いかにすごいかがわかる。ちなみにSH-4のレジスタは32ビット。ゲーム機などでは64ビット以上の高精度なデータを扱うことはほとんどなく、頻繁に扱う32ビットクラスの処理に長けていたほうが全体的なパフォーマンスは良い。

―もともと、SuperHファミリはどのようなコンセプトで開発されてきたのですか。

三輪　「SH-1」の発表は'92年の年末。それまでにも非常に速い処理のできる技術として「RISC型マイコン」は世の中にはあったのですが、ワークステーションなどの高価な製品に採用されるといった、いわば別世界の製品だったのです。それをさまざまな製品に搭載できるようにとSuperHの開発が進められたわけです。でも、PCやワークステーションの場合は単に処理能力が高ければそれでいいのですが、ゲーム機も含めたいわゆる組み込み機器に搭載する場合は、消費電力を減らしコストも抑えなくちゃいけない。そんなふうに制約事項が多い中で、いかに処理能力を高めていくかというのがポイントになるわけです。そして誕生したSH-1は、CPUのコアと呼ばれる部分を非常に小さくできたことで、1つのチップの中にメモリや積和演算のためのDSP機能などを入れ込めた結果、SH-1は世界初のシングル・チップRISCマイコンになったんですよ。同様に、以降のシリーズも小さくしたCPUのコアのまわりにグラフィックエンジンやCPUの助けとなるキャッシュなど周辺機能を入れて、全体として性能を高めるようにしています。つまり、これがSuperHのコンセプトということになり、組み込み型の製品への搭載を容易にしているんです。さらに、こういう技術は、新しいものに使われることが多いですから、要求も次から次へと増えてくる。それに応えるべくどんどん進化させていこうというのが、もう1つのコンセプトでもありますね。SH-4だけでなく、ファミリのどれもがマルチメディア関係の機器

図1

クロック			
SH-3（従来）	命令A	命令B	命令C	命令D	・・・	・・・
SH-4（スーパースカラ）	命令A / 命令B	命令C / 命令D	・・・ / ・・・	実行時間 1/2		

実行時間

スーパースカラ方式：CPUに2つの演算機器を用意し、1クロックの時間内に2つの命令を並列に処理させる技術。処理速度を高めるとともに、省電力にも役立つ。考え方としては単純だが、それぞれの演算機器が干渉を起こさないようにするなど、特に低コスト製品の場合は開発も難しい。

MIPS：Million Instructions Per Secondの略でミップスと読む。コンピュータが1秒間に実行できる命令の個数を百万を単位として表す。ドリームキャストに搭載されるSH-4の「360MIPS」とは、毎秒3億6千万命令を実行できるということ。RISCチップは並列処理を行うため、この数字は大きくなる傾向にある。

FLOPS：FLOating point instrutions Per Secondの略で、フロップスと読む。コンピュータが1秒間に処理できる浮動小数点演算の能力を表す。ドリームキャストのスペックにある1.4G(ギガ=10^9)FLOPSとは毎秒14億回の浮動小数点演算ができることを指す。浮動小数点演算はRISCチップになって大幅に性能向上した部分。

SuperH RISC engine ファミリ

SuperHファミリは、正式には「SuperH RISC engineファミリ」という。'93年のSH-1に始まる同ファミリは、昨年10月で搭載製品が2,000品目を超えた。分野的にもモーターを制御するようなFA（ファクトリーオートメーション）から家電に至るまで幅広く、とくに携帯端末やデジタルカメラ、それにカーナビなどにはかなりの搭載実績がある。また、インターネットテレビにも採用されている。目立たないところでも、エレベーターや交通管制機器の制御、自動車のエンジン、それに衛星の制御にも使われているそうだ。

SH-1
初のシングルチップRISCマイコン。サターンにもCD制御用として搭載された。約20MIPS。

SH-2
ご存じサターンのメインCPU（2個搭載）。積和演算用のDSPなどを内蔵。約30MIPS。

SH-3
メモリ管理の部分などでWindowsCE対応。携帯端末、カーナビで広く利用。約100MIPS。

次世代というにふさわしい強力なＲＩＳＣプロセッサＳＨ-4が、ドリームキャストの頭脳として搭載された。サターンにもSuperHファミリのＳＨ-2が２個使われていたが、最新型のＳＨ-4は今までのシリーズとは比べものにならないパフォーマンスを秘め、まさに21世紀仕様のCPUといえる。そのスペックや特徴については、前号でもすでにお伝えしたが、今回は専門家に直接お話を伺った。これだけの高性能が、いかにして実現できたのか。ドリームキャストを知る上で、ぜひ読んでもらいたい。

日立製作所　半導体事業部　マイコン製品技術部
主任技師**三輪善幸**氏

に非常に強いです。

――当然、蓄積された最先端のノウハウが活かされているわけですよね。

三輪　そうですね。一口に言ってしまえば「プロセス技術」、つまり微細加工技術です。半導体業界で勝ち抜くためには、常にトップレベルでなければならない。SH-４は0.25μmルールで製造されています。小さくすることは消費電力を少なくしたり生産コストの抑制にもつながります。半導体というのは“ウェハ”（集積回路の基板となる薄片）上に焼き付けていくわけなんですが、１枚の大きな板を多く分割できることは、単純に１つあたりは安くなるわけですよね。

半導体を製造する際の細かさの尺度を表すのがプロセス（ルール）。集積度が向上すればチップの高性能化や信号伝達スピード（動作周波数）の向上、そしてチップ面積縮小による低消費電力化が実現できる。ＳＨ-4は、業界最先端である0.25ミクロン（10万円前後するパソコン用ＣＰＵと同じ）プロセスを用いることで、同等の高性能化を実現した

――これだけ高性能なCPUに加え、ドリームキャストには「PowerＶＲ２」が搭載されていますが、どのような分担をするのでしょうか。

三輪　ＣＧはある種の流れ作業で処理をしているんです。簡単に言うと、“計算する部分”と、“描く部分”に分けられる。何をどう描くかという座標演算などをＳＨ-４が、それをメモリに展開して描画するのをＰｏｗｅｒＶＲ２が担当します。ただ、それ以外にもチップを効率よく組み合わせるセガさんのノウハウが、どこかに入っているんだと思います。

ＳＨ-4には「表裏判定」という処理を高速にこなす能力もある。これは「隠れたポリゴンのデータを転送するとムダなので、視点から見えるポリゴンだけを判別して処理する」もので、これによりＰowerＶＲ２がレンダリングする際の処理の負担を最小限に抑えられる。現行機でも可能だが、ＳＨ-4はこれを１サイクルで行い、最小限で効率よく渡せるのだ。

――そのセガとは、サターンから深い関わりがありますが、新ハードの開発に協力もされたのでしょうか。

三輪　どのお客様でも、一度お使いいただいたら次も使っていただきたいですから、私たちは常日ごろすべてのお客様に対して、「次はどうしたらいいでしょうか」というお話をしています。SH-2を搭載したサターン、つまりセガさんとも、同様のお話はある程度しました。

――結果として、サターンと同じＳuperHファミリの製品が採用されたことによるメリットはありますか。

三輪　ＳＨ-4はＳＨ-2の上位互換品ですから、ソフトウェア財産を活かしたシステム設計が可能です。例えば、（開発レベルでの）プログラムのノウハウを引き継ぐことができると思います。世代が上がっても基本的なソフトウェアが継承できますので、非常に移行しやすい。やっぱりCPUは、少しずつクセを持ってるんですね。そういう基本的なところが、結局プログラムを書く場合に影響してくるのですが、これまでの経験がむだにならないというのは、メリットの１つでしょうね。具体的な部分は、セガさんのハードやシステム設計の方でなければわかりませんが、（開発レベルの）ソフト資産の継承は、開発の期間を考えたときにも有効だと思うんです。

――ＳＨ-4がゲーム機で活躍する、ということについて率直な感想は？

三輪　ゲーム機は、汎用で普及を狙うCPUが目指すべき“典型”を持っているんですよ。まず、処理の速さと価格の低さ、それに小型化が要求される。今後はマン・マシンインターフェイスが重要になりますが、それには画像や音がカギになる。つまり、ゲームに使えるCPUには、これからの時代に合った仕様が必要です。私は、SuperHファミリのCPUがあらゆるところに使われることを目標にしています。プログラムを書く人にとって、どこにでもあるということは、どこに行っても言葉が通じる、共通の文化があるのと同じですから。

　それだけに、ドリームキャストは普及してほしいですね。特にこの製品は、ソフトを通じてCPUの性能を最大限に表してくれそうなので楽しみです。

FPU
1.4GFLOPS
128ビットグラフィックエンジン

キャッシュ
命令8kバイト
データ16kバイト

CPU
360MIPS

※写真はドリームキャストに載る製品とは異なります。

仕様	
動作周波数	200MHz
処理速度	360MIPS／200MHz
	1.4GFLOPS／200MHz
消費電力	1.5W（200MHz動作時）
キャッシュ構成	命令８ｋバイト／データ16ｋバイト
バス幅	64／32／16／８ビットデータバス
プロセス	0.25μmCMOSプロセス

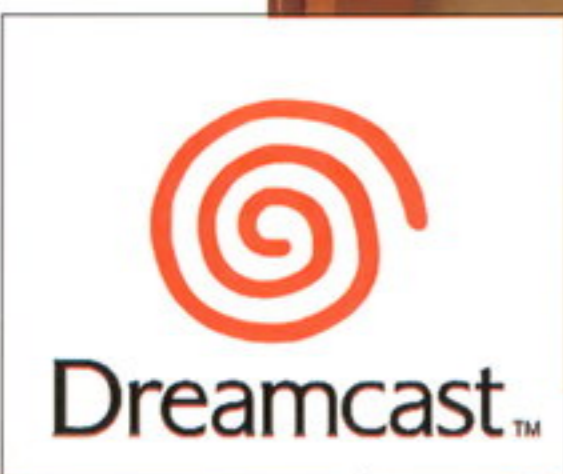
SH-4

そして「2000年仕様」のキャッチで昨年末に発表されたのがＳＨ-4。搭載が公表されたのはドリームキャストが初めてとなる。インタビュー中でも特徴について触れているが、32ビットRISCコアは、スーパースカラ方式などの採用で360MIPSを実現。これに加え、32ビットのデータを４つ同時に処理、つまり128ビットの演算が可能なグラフィックエンジンを搭載。そして、内部に持つキャッシュをもち、高速メモリとのインターフェイスも充実。そのうえ、省電力実現している。採用を公式に発表した製品はドリームキャストが最初となるが、今後はハイスペックの携帯情報端末、デジタルテレビ受像器、双方向通信のセットトップボックス、カーナビ、ロボットなど、最先端の製品に組み込まれることは間違いない。

5・21 ドリームキャスト発表終了直後 夢の会場で当日対談!!

岡本吉起 カプコン常務取締役 開発本部長

亙重郎 セガ「電脳戦機バーチャロン」プロデューサー

Dreamcast

セガの新世代ハード ドリームキャストはどうだ!?

5月21日（木）夕方6時30分。ホテルニューオータニでドリームキャストの発表会が盛大に行われたあと、サタマガは同ホテルの別の場所で、2人のビッグクリエイター対談を仕掛けた。カプコンの顔、岡本吉起氏と「電脳戦機バーチャロン」のプロデューサーであるセガAM3研・亙重郎氏。実はまったくの初顔合わせとなるこの2人。セガの新世代機“ドリームキャスト”でも注目されるクリエイターの代表格だ。発表会の興奮がさめやらない当日、ドリームキャストへの率直な意見と提言、そして気になる話を丸ごと直撃した！ これは見逃せないぞ!!

岡本■すみません～。ちょっと遅れました～。大変申し訳ないですぅ。初めまして。カプコンの岡本です。
亙■どうも、セガの亙（わたり）です。
岡本■いやー、うちの秘書がね。今日の対談の名前見て、「わかりました。セガの瓦（かわら）さんですか？」とか言うんですよ（笑）。もー、失礼でしょ？……あ、いや。すんません（笑）。
——本日はドリームキャストの発表会直後ということで、お忙しいところありがとうございます。早速ですが、発表会の熱気のさめないうちに、いろいろこれからのゲーム業界についてお話をお伺いしたいのですが。
岡本■お、なんか堅苦しくきたね（笑）。
——岡本さんは、盛大な発表会をご覧になっていかがでしたか？
岡本■そうですねぇ。まずはセガが変わろうとしてるっていうのが、ちゃんと伝わってきましたよね。まだまだセガ的にクリアしないとダメな細かい問題はあるのかもしれないけど、とりあえず「セガは変わったんだ、もう昔の俺達じゃない」っていうのを前面に出してきた感じがしますね。
——ドリームキャストはスペックも高そうでしたけど、いかがですか？
岡本■僕らからすると、今までの開発のやり方の流れにそって、すべてにプラスアルファがついてるのがうれ

しいですね。どこのハードと比べても、一歩も二歩も前進してる感じ。だから、今まで「これがやりたかったのに、やっぱできないよね」と言っていたものが全部できるようになっちゃってるし、逆に僕らは全然新しいものを考えないとっていうところまできた。クリエイターからすると、一番やりたいことが表現できる。100％じゃないけれど、今までより全然いろいろできるハードですね。特にセガさんのアーケードのMODEL3よりもいいんじゃないですか。

亙■確かに、MODEL3よりは使いやすいかもしれませんね。

岡本■あと、だいたいのスペックは知ってましたが、CPUの速度は思っていたよりも速いですね。だから、発表会で見せてたデモも、まだパワー全然残してるぞー、まだ全部見せてないなー、って感じがしますね(笑)。

――ところで、カプコンさんは2D格闘ゲームがたくさんありますけど、そのへんはいかがですか？

岡本■ドリームキャストのハード自体が、3Dに特化しているけれども、それは全然関係ないですね。ポリゴンを横に並べれば2Dなんで(笑)。横に並べてテクスチャーを貼っちゃえばいいんですよ。だから、今までは、うちの「ストリートファイターⅢ」が落とせる(※移植できる)ハードがなかったんですが、たぶん落ちます。「ストⅢサードインパクト」とか入っちゃう。なんやそれって？ 春麗とか出ちゃうらしいですけど(笑)。

――ドリームキャストってハード名はどうです？

岡本■あれは、なんて略すんですかねぇ(笑)。DCですかねぇ。

――うち的には今度は『ドリームキャストマガジン』かと。こっちもちゃんと登録しにかかってますんで(笑)。

岡本■ドリキャスマガジンですか？

――『ドリマガ』ですかねぇ。車の雑誌みたいですけど(笑)。

岡本■『ドリマガ』はオッケーでしょう(笑)。うん、オッケー。

――サイズはどうです？

岡本■ちょっと分厚いかなーって思いますね。これもうちょっと薄くならんのかーって。次にソニーがもっと薄くしたらまずいぞーっみたいな(笑)。デザイン面でもセガサターンは、プレステに押されてましたからねぇ。もしもプレステ2みたいなのが出たとしたら、当然後発ですから、性能だって、絶対ドリームキャストより上を狙ってくるでしょう？ 苦戦するのは目にもう見えてる。ただね、僕にとったら「高性能」とか、「こんなことができる」とかを前面に押し出しても全然意味ないんですよ。今日一番高性能なハードも、1年後には当然性能は負けてるはずなんで。だから、問題なのは、どんなソフトがラインナップされているかが勝負なんですね。セガのハードは、アーケードからの落とし込みが中心というイメージがありましたから。今度は、今までセガが取りこぼしてきたメーカーをどんだけ拾えるかが、勝負の分かれ目だと思いますね。

――岡本さんは、今のセガのアーケードタイトルでプレイしたいゲームって何がありますか？

岡本■専用コンパネ付けてくれるなら、「バーチャロン・オラタン」。「電車でGO!」みたいなヤツを付けてくれればね(笑)。

――セガサターン版の「バーチャロン」の時は、専用スティックとか、XBAND対応とか、いろいろ亙さんも苦労されてましたよね？

亙■いやー、あの時は、いろいろ動き回らなきゃならなかったし、ままならないことも多々あったりして結構大変でしたよ。

――今回、ドリームキャストのウリの1つに"モデム内蔵"というのが全面に出ていましたが、いかがです？

岡本■確かに、発表会の中では、順番的にモデム内蔵を先に出してましたけど、正直な感想、あれはPDAのほうが全面に出てくるはずだったんだと思いますよ。内容的にも全面に出るべきはずだったんだけど、先にプレステのほうのPDAが発表になっちゃったから。だいたい、まだインフラ(基盤)が整ってないんだから、モデム内蔵があったら有利ってことはないでしょう。僕のところみたいに3本も回線引いてるヤツならいざしらず(笑)、今のままだと、キャッチホンが入ってくると回線切れちゃいますからね。あと、モデムを使って"リアルタイムのアクションゲームで対戦"なんていうイメージがあるけれど、それもまだ、料金の問題とかがあるから、現実的じゃないでしょう。それならば、ホストに自己ベスト記録のデータをポーンと送って、今自分はどれぐらいの位置にいるのかといったリアルタイムのランキングを知ることができるとか、RPGでゲームの基本システムと増設RAMをプレイヤーの手元に置いておいて、追加シナリオだけポーンと送ってもらう。それが終わったら、また

FREE PLAY ©SEGA 1998

アーケードで好評稼働中の最新作「オラタン」。家庭用機への移植希望度はトップクラス！

SEGA
亙 重郎
セガAM3研プロデューサー
JURO WATARI

おなじみ「電脳戦機バーチャロン」シリーズのプロデューサー。今年の春、大人気シリーズの最新作「電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム」をリリース。アーケード最強のボードMODEL3で作られた究極のグラフィックは早くも家庭用ゲーム機への移植が期待されている。ドリームキャストは通信内蔵だが、その実現はなかなか大変？

CAPCOM
岡本吉起
㈱カプコン常務取締役開発本部長
YOSHIKI OKAMOTO

今やカプコンの顔とも言える業界を代表する名プロデューサー。シナリオ制作会社フラグシップの代表取締役でもある。先週号での「ゾンビを撃つゲームの続編やってるよ」発言が早くも話題になっている模様。そのへんへの詳しい突っ込みと、ドリームキャストへの提言など、岡本氏の考え方が今回の対談ではいろいろ明らかに。期待できそうだぞ？

いいかエイダ 君を守るのが俺の役目だ

PSで200万枚以上の大ヒットとなった「バイオハザード2」。その最新作がドリームキャストで？

「僕はいつもラフな格好ですけど、今回の対談は（襟の付いた）Gジャン着て、帽子かぶってきたぐらい気を遣いましたよ（笑）」と岡本氏。腕のGショックは自分で赤に染めたというお気に入り。

バイトハザードⅢ、時給1600円で大募集?

新しいのを送ってもらう。そんな使い方のほうが現実的ですね。あと、何分以内に、どこそこまでたどり着いたら、データをホストに送って、レアなアイテムがもらえるとか、レベルが上がるごとに、次のアイテムが手に入るとか……。やっぱり、ずっと回線をつなぎっぱなしのゲームっていうのは、一部のマニアな人にはウケるでしょうけど、それでハードを引っ張れるか？というとそうではないですから。そのへんは使い方しだいですね。

——互さんは、セガサターンのXBAND版も手掛けられたんで、そのへんの苦労も経験済みですよね？

互■そうですね。セガサターンのXBAND版については、なんといってもフル画面でちゃんと対戦できるところまで実現した、という点は素直に評価できるんじゃないでしょうか。実際、移植スタッフはよく頑張ったと思いますよ。でも、個人的に納得できなかった点もあるんです。それは、1人プレイ用とXBAND版とを分けて販売したことです。アーケード版バーチャロンの移植を謳うのであれば、この2つのバージョンは1枚のCDで売るのが妥当なんじゃないかと思うんですよ。しかもXBAND版の発売時にはこれといったプロモーションが行われることもなく、年末（1996年）にひっそりと店頭に並んでいる状態だった。ところが現時点で下されているユーザーさんの評価では、結果的にXBAND版の評価の方が高いわけで、このへんのことを考えると本当に残念でならない。現場のスタッフの努力は人並み以上なのに、プロダクツとしてのまとめ方を失敗してるんです。一般的に言って「移植」を行う場合、それをディレクションする人間には、やっぱりその作品への「愛」がないとダメだと思います。単に「仕事」としてやるのと、「好きだから」やるのとでは、「移植」を任せる場合だって信頼関係からして違ってくるでしょう？「ケツ（※締め切り）」と「お金」のことしか頭にない人とは、いい仕事はできないですよね。

岡本■そうそう。それよく言われる。

互■僕にも経験があるんで、そのへんはよくわかるんですけど、どんなに「ケツ（締め切り）」と「お金（予算）」が決まっていようとも、“やる気”と“覚悟”さえあれば、なんとかなるものなんですよ。ソフトっていうものは、他のメディアのプロダクツと違って、「ヤバイ」と思ったら、自分で頑張って、なんとかしちゃえばいいのが最大の強みなんですから。そのへんもわからずに、やれ「ケツ」だ「金」だと言い訳を言う人が多すぎます。ゲーム製作って、一種のサービス業みたいなものじゃないですか。何はともあれ「面白く思ってほしいなー」という気持ちで作り込んでいく努力をするべきなのに、一部の人間の都合であっさりその辺が踏みにじられ、しかもユーザーにお金まで払わせてしまう。僕には耐えられないですね。お金を払ってもらうんだったら、それに見合う分、みんなにニコニコしてもらえるようなことをやり遂げるべきだし。今度やる機会があったら、そこらへんはミスらないように気をつけたいと思ってるんですよ。

岡本■今度は互さん自らやろうということはないんですか？

互■仮に、僕がやるとしても、結局1人では何もできないわけですし、現場でディレクション作業を行っていくことになっても、実際に移植をするのは別の部署のスタッフである場合もありますから。アーケードで一緒にやってきたスタッフとの作業ならば、彼ら自身、自分たちが手がけてきたモノのどの部分がどれだけ大変で、どれだけ大切なのかわかっていますから、特に細かく指示する必要はないんですけど、そうじゃない開発環境もありえるわけで。結構、先は見えないですよ。でも、やるとしたら、みなさんに満足していただけるようなモノを送り出したいという気持ちは強いです。ただ、こういうタイプの商品は、移植担当のスタッフやネットワーク・インフラ関係の担当者、なおかつ予算を管理する人間…そのすべてがちゃんと連動していかないと良いものにはならないので、それなりの心構えがいりますけれども。

岡本■なるほど。

——ところで、カプコンさんの作品って、全体的にちゃんと質が高い感じがしますよね。当然スタッフ的には、いろんな部署や外注も使っていると思うんですが……。

岡本■ブランドイメージ、ちゃんと固まってる感じがするでしょ？そりゃもう、ものすごくこだわってますからね。そのへんは「お金」がどうこうなんて、まったく無関係。正直商売にならないですよ（笑）。特にアーケードゲームの移植は、まったく商売にならないです。家庭用機のオリジナル作品で、大ヒットを当ててないと、僕らは儲からないですよ。アーケードの移植は、ゲームセンターに出した時点で「宣伝」を打っているんだーって考えなければならないくらいに厳しいから、広告もろくに入れられない。当然“移植のクオリティ”も絶対に下げたくないから、カプコン社内以外の外注のスタッフを使うんなら、ヨソよりも高いお金を払ってでも、いいモノを作ってもらう。彼らがいいモノを作ってくれたら、「どうだー、いいモノを作れば、こんだけ儲かるんじゃー」って伝えられるし、日程がキツイと言うなら、「こんだけ延ばしてあげるから、このレベルまで絶対に仕上げてくれ」

ボタンが4つ?

早くも論議を巻き起こしている4つボタン。確かにPSも4つボタンだけど、カプコンの格闘ゲームは、やりにくくなる？　何か秘策が？

と言える。お互い精一杯の努力をしてるし、僕らは僕らで、その作品に対する“愛情の深さ”を伝えられるでしょ？ 当然、社内でやるときは採算も労力も度外視。クリエイターっていうものはソロバンをはじくのが一番最初にいったら終わりですからね。
亙■それはモノ作りの基本ですよね。僕らが「オラトリオ・タングラム」を作っていたときに、例えば人件費を例にあげれば、開発日程の1/3ほど消化した時点ですでに当初の予算枠を超えてしまっていたんです。そのときは散々文句を言われましたよ。でも、ここで止めるわけにはいかんでしょう。というより、やめることはいつだってできるけど、そんなことしたら絶対ゲームがつまらなくなってしまう。ちゃんとした商売をしたいなら、僕らもちゃんとした商品にするつもりなんだから、放っておいてくれと言ったもんです。
岡本■カッコイイなー。
亙■そしたら結局当初の予定額の4倍かかってしまった。さすがに途中でヤバイと思ったけど、もうすでに手遅れ。止められない。「やれるだけ、やっちまえ」って感じだった(笑)。
岡本■オチがあるじゃん（笑）みたいな。僕らから見てても、開発長かったですもんねー。1度見てからショー（夏のAMショーと2月のAOUショー）に2回も出してきやがんの（笑）。で、会場で取る人気ランキングも、2回とも1位取っていきやがんの（笑）。「お前、普通は2回もショーに出さんやろー、とっととリリースしろやー、2回連続で出すなんて、うちは毎回2位やないかー。うちの商売の邪魔すんなー」みたいな（笑）。うん、よーく覚えてますよ（笑）。
——あのー、発表会の会場で、岡本さんマイクを向けられて、「ゾンビのゲームが出るでー」とか答えられてましたけど、あれは？
岡本■うん、あれは次のドリームキャストでやると。えーと、タイトルは「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ」(笑)。うん、マジですよ。「バイオハザード」の続編を作りたいんだけど、人員が足りないんですよ。とにかく人が欲しい。ここでドーンと広告入れてほしいんですけどね。スタッフ募集。広告のタイトルは「バイトハザードⅢ」（笑）。時給1,600円以上、若干名募集みたいな感じで。これで半ページもらえません？ いやマジで。あとで連絡先教えますから（笑）。たのんますよ「バイトハザードⅢ」。でも何のバイトかは内緒ですよ（笑）。ドリームキャストがらみで「バイトハザードⅢ」募集！ いいでしょ、これ。
亙■うちも優秀なバイトが欲しいな。
岡本■欲しいですよねー。バイトから鍛え上げて、将来有望なヤツは正社員に入れる。これは夢ですねー。最初から正社員で入ってきたヤツは、ハングリーさがないですから（笑）。
——ところで、ドリームキャストの性能があれば、MODEL 3作品の移植なんかはできるものなんですかね。
岡本■ここまで性能がくると、ポリゴン数がどうだとか、あんまり関係ないですよね。ある一定以上を確保していれば、300万だろーが350万だろーが、関係ない。
亙■ここまでくると、グラフィック面で問題となるのは、むしろ描画面積とオブジェクト数の方。あくまで相対的な問題であるわけですけど、やっぱり重要性を増してきてますよね。
岡本■で？ 「オラタン」はドリームキャストで出るんですか(笑)？
亙■うーん。残念ながら、現状ではまだ何も決まってないんで、なんとも言えないんですよ。ただ、僕的には最近のアーケードの移植作品には不満があって。ベタな移植って好きじゃないんですよ。そんなのゲーセンに行けば100円でできるじゃん、みたいな。昔みたいなありがたみが薄れてきてるんですよね。これって、単なるオマケ機能の充実がどうのこうの、みたいなことであがなわれる問題でもない。どうせ移植するなら、ターゲットとなるCSハードの特徴を生かした、「それでしかできない遊び」を提案していかないとっていう気にはなりますよね。「この機能を使うと、こんな遊び方ができちゃうんだ！ ほ～ら、ゲームセンターに行くより面白いでしょう？」みたいなことを実現するのが1つの目標になります。僕、ひねくれ者なんで(笑)、任天堂に比べて今度は敵がデカくなっちゃいましたでしょ、もう、すぐそれに対抗したくなってしまう。これは性とでも言うべきものなのか。
岡本■そう。任天堂だったら4：6ぐらいで勝負になったのが、今度は8：2ぐらいで戦わないとならない。
亙■とかね、ブツクサ言いながらも、実はやりがいがあってちょっと嬉しかったりする。
——これ、岡本さんに聞きたかったんですけど、PDA（ビジュアルメモリ）についてとか、コントローラーのボタンが4つだとかへの感想っていかがです？
岡本■ボタンが4つなのは関係ないですね。他にもちゃんとついてるし（L、R？）。あと、ボタンが6つ必要なゲームって、今後は減っていくと思うんですよ。カプコンもいつまでもそんなゲームばっかりじゃないと思いますし。別にボタンが4つでも全然こだわってないし、恨みなんてのもないですよ(笑)。あと、PDAの可能性でしたっけ？ あれの可能性はムチャクチャあると思いますよ。例えば、自分でキャラクターを育てたとしますよね。携帯できるから、どこででも育てられる。で、対戦するのに、こんなしょぼい画面じゃイヤでしょ？ だったら、テレビでやろうよって言って、テレビのゲーム内で対戦する。もしくは、ジャンケンみたいに、あらかじめPDA上で、1個1個コマンドを入れておくんですね。で、セットが終わったら、対戦させるとかですね。こうすれば手の動きで何のコマンドを入れたか相手にバ

ビジュアルメモリがもつ可能性

発表会の映像説明でもいろんな可能性が見せられたけれど、岡本さんの具体的な話を聞くと、よりその機能がわかってくる。

ビジュアルメモリ ビジュアルメモリ

コントローラーにすっぽりスロットインできるビジュアルメモリー。データのセーブ機能の他、携帯ゲームとしても単体で遊べるのだ。

「やるんなら、今までにない何かをやりたいよね」と語る亙氏。相手が大きければ大きいほど、やりがいは出てくる？ その意気込みに期待！

プロ野球の開幕前に昨年の勝ち星で予想をしてもムダ

レませんよね。あと、キャラクターのレベル上げ。RPGとかキャラクターを育てるだけに、ずーっと子供がテレビを占領していたら、親も怒るでしょう？　テレビっていうのは、もともと地上波放送も見るし、録画ビデオも見るし、ゲームもする。だけどゲームで子供が占領してたら、それぞれ33％の割合にできませんからね。だったら、レベル上げとかは、手元のPDAとかでちょこちょこっとやっといてもらって、どんだけ成長したかをテレビの大きい画面で確認するとかできるわけですよ。育てたら、子供がちょっとテレビのところにやってきて、「お父さん、10分だけ画面見させてくれる？　……うわ、ムチャクチャ強そうやんけ。じゃ、ありがとうお父さん、もういいわ」って、また手元でちょこちょこ育てるとか使えるわけですよ。

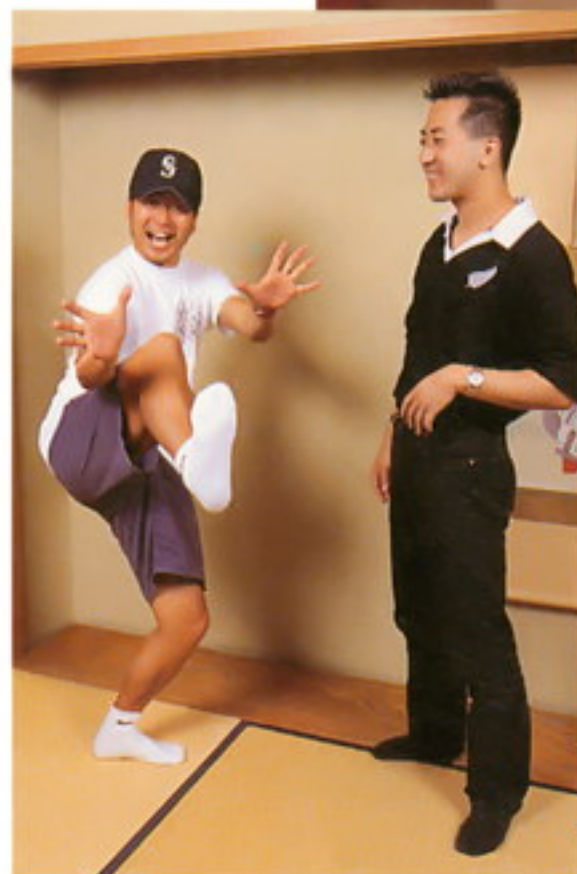
——なるほど……。

亙■ボタンの数の話で思い出しました。ちょっと本筋から外れるかもしれないんですが、よくある話で、よそのハードにある機能や装備がウチにはない、みたいなことをエクスキューズの材料にする人がいるんですけど、これって最悪ですよね。ついてない機能や、できないことをあーだこーだと文句を言ったって何も始まらない。だいたい、どんなハードだって、おのずとできることには限界があるわけで、開発者はその範囲内でどのようなモノを作るべきか、と考えていくのが正しい姿でしょう。その範囲内で最大限の努力をすれば結果はちゃんと出せるんですから。そもそも、プレステにできて、MODEL3にできないような機能だってあるんですよ。値段では圧倒的にMODEL3が高価なのに。できる範囲内で、最前の努力をして面白いモノを創り出す。それがクリエイターだし、プロのゲーム屋だと思うんですよ。

——今度はいい勝負になりそうですか？

岡本■今予想しても、みんなプレステ有利って言うでしょうね。プロ野球の予想と一緒。みんな去年優勝したところの順に答える（笑）。お前ら、ちゃんとキャンプ見たんか？って。僕も逆境の中で勝負するのは楽しいですからね。カプコンは一応マルチプラットホーム戦略、別名八方美人戦略（笑）を取ってますけど、あれは本当は違うの。じつはプロデューサーのみんなが、それぞれ違う方向を向いてるだけ（笑）。僕はセガ派。というより入さんのファンなんですよ。セガに移籍しようかと思うぐらい（笑）。

——最後に、いよいよドリームキャストが発表されて、家庭用機も新しい時代が幕を開けようとしているわけですが、今のおふたりの心境などをいただけますか？

亙■「こういうことをすると、こんなに面白いんだ」みたいなアプローチを具体化した遊びを作っていきたいですね。立ちはだかるソニーさんという敵も十分にデカイから張り合いもある。実際、今回は僕自身、面白い仕事がやっていけそうな手応えを感じてるんで楽しみにしてるんですよ。

岡本■僕は今まで、最先端のボードって使わせてもらったことがなかったんですよ。ようやくその土俵に上げてもらったわけですから、それで勝負できなかったら、単なるホラ吹きですからね（笑）。あと、家庭用にアーケードからの移植をするのは当たり前。そんなものでは勝負したくはないんです。だから家庭用に向けて作ったオリジナルモノでヒットを出したいですね。

普通のポーズじゃつまらないでしょ？」との岡本氏に「こうすか？」と応えてポーズを取る亙氏（笑）。

あとがき　やっぱり最後はソフト次第なのだ！

ドリームキャストの発表会直後に、注目のクリエイター2人の初顔合わせをセッティングすることができた今回のサタマガ・ドリーム対談。上の2人の記念ショットからもわかるとおり、最後は両者とも初対談とは思えないほど、意気投合して、ここでは書けないようなオフレコの話も、山ほど出たのだ（笑）。

「D2」以外にはまだドリームキャストのタイトルが未発表な時期柄、今回はほんの“さわり”程度の話しかできない部分もあったけれど、みんなも期待できそうな予感はなんとなく感じることができたんじゃないだろうか？ ただ、1つ言えることは、岡本氏が言っている通り、ドリームキャスト成功のカギはソフト次第というのに間違いはないだろう。今までにないソフトの開発を2人に期待したい。

ちょっとプレゼント！

さて、今回の対談記念に岡本氏から直筆のイラスト入りコースターを2名にプレゼント。希望者は下記まで応募を。

【岡本氏直筆記念コースタープレゼント応募先】「岡本さん、絵心がありますねぇとか言われるんですけど、僕はデザイナー出身なんで」と岡本氏自慢の腕を見せつける（?）貴重な直筆イラスト入り。希望者は今回の対談の感想を書いて、〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク㈱『セガサターンマガジン』編集部「岡本・亙対談グッズ」係まで（締め切りは6月末日）。

あの人に聞く！ Dreamcast ドリームキャストへの手応え

そして投入作品の行方は!?

「街2(仮)」は今度もセガファンの方に

——ドリームキャストの発表会以降、いろんなタイトルの行方とかが気になるよね。そんな中で、ぜひしっかりした話を聞いておきたかったのが、セガサターンでサウンドノベル最新作「街」を発売したチュンソフト。岡本・亙両氏の熱烈な対談の後は、もうひとりのゲーム業界の顔・中村光一氏にドリームキャストへの意見を聞いた。さて、気になるあの作品の行方はどうなる？

中村■発表会はすごかったですね。ドリームキャストの中身とかは、まだ詳しくいじってませんし、みなさんも雑誌レベルで止まった映像を見せられても、まだピンとこないでしょうね。でも、実際にコントローラーを握って、映像を動かしたときの感触は、全然変わってくると思いますよ。イメージも今までのセガとはだいぶ違いましたし。発表会の会場で飯野さんとも言ってたんですが、入交さん、首から火を出して飛んでいっちゃったりしていいんですかねーって思いましたけど(笑)。

——もう少し具体的にお話をお聞きしたいのですが、ドリームキャストが発表されて、当然気になるのが、チュンソフトさんとしてはどうするのか？っていうことなんですが……。

中村■そうですねぇ。とりあえず「街2(仮)」は、前向きに考えたいなーとは思ってますよ。1作目をセガサターンでやらせていただきましたから、続編のほうも引き続きセガファンの方に楽しんでほしいと思ってます。

——ということは、「街2(仮)」は、ドリームキャストでほぼ内定と(笑)。

中村■いやー（笑)。

——前作の「街」は、実写の作品で話題をまきましたけど、今度の続編をハイスペックなマシンで作るとしたら、どんな感じになりそうですか？

中村■これも実際に作ってみないとわからないですけど、まあレスポンスはもっと良くなって、なおかつ画像もさらに綺麗なものになるのかなーとは思います。あとは“声”をどうするとかは、いろいろ意見がありますから、まだ検討が必要ですね。

——ところで、チュンソフトさんには、他にも看板ソフトがありますけれど、そちらのタイトルはどうなりそうですか？

中村■例えば「不思議のダンジョン」のほうなんかは、モデム通信を使って、面白いことはできそうですよね。ドリームキャストは、初めてモデムが標準装備されたゲーム機ですから、興味の対象としてはすごく高いですよ。たぶん業界内のクリエイターの多くの方が注目しているんじゃないですかね。あとは、現実的なビジネスとして、例えば通信コストやサーバーの問題が、何百万台という台数を支えられるだけのものができるかどうか……。今は「ディアブロ」だとか「ウルティマ」だとかが流行ってますから、そういう通信面の問題を全部クリアにしてくれれば、僕らゲームの作り手としては、そんな新しいゲームを作ってみたいと思いますね。

——今回はコントローラーなども特徴的ですが、そのへんいかがです？

中村■あれまだ最終形態じゃないと思っているんですけど、個人的にはちょっと大きいかなぁと(笑)。もうちょっと小振りなほうが好きなんですけどねぇ。でも、発表会の時に流されたイメージ映像の中に、ビジュアルメモリーをアーケードの筐体に差して使うなんてのがありましたけど、あれはセガさんの強みかなーと思いましたね。家で育てたキャラが、アーケードに持っていって使えたり、その逆ができたり……。それは非常に面白いなぁと思いますね。

——セガの入交新社長の登場で、何か期待するところはありますか？

中村■入交さんは、みんなに親近感のあるセガというイメージを与えてくれる気がしますね。そういう意味では、今までのセガさんがなしえなかった、低年齢層も狙っていけるハードになるのかな？という期待が、ドリームキャストにはありますよ。

——さて、いよいよ群雄割拠してきた感じのするゲーム業界ですが、現状のゲーム業界に関して感じるところなどがあれば。

中村■セガさんがこれだけハイスペックなものを出してきましたから、たぶんソニーさんや任天堂さんなんかも黙ってないんじゃないですかねー（笑)。僕らとしては、ハードの個性に合わせた、もしくはハードの個性が生かせるソフト作りをしていきたいと思いますし。でも、ドリームキャストに関しては、チュンソフトも微力ながら(笑) 頑張りますので、期待していてほしいですね。

——ありがとうございました。今後も期待しています。

チュンソフト　代表取締役
中村光一
CHUN SOFT

ゲーム黎明期から活躍している天才クリエイター。ファミコン初期に「ドラゴンクエスト」シリーズの立ち上げに参加し、以後シリーズをディレクト。スーファミ時代は自社のオリジナルタイトルの育成に注力し、サウンドノベルシリーズ、不思議のダンジョンシリーズなどをヒットさせる。セガサターンへは「街」で参入。さて、今後の予定は？

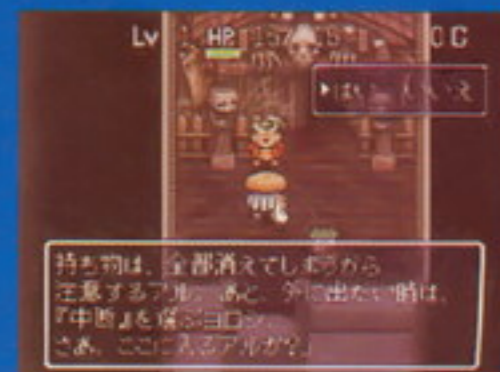
チュンソフトの看板タイトルの行方はどうなるのかな!?

CHECK POINT

「チュンソフトも微力ながら頑張りますよ」と語る中村光一氏だが、「でも、さすがにハードと同時というのだけはないんで(笑)」と、タイトル投入はちょっと先になりそうな感じだ。また、ドリームキャストの成功には「同時タイトルでRPGの大きいタイトルや、個人的にはカプコンさんが『バイオ3』とか作ってくれないかなーと思ってるんですけどね」とも。「うちのタイトルは、作るのに時間がかかりますから、ハードがちょうどたくさん普及した頃に投入できると、いいんですけどね」と語る通り、実際にチュンソフトのタイトルが遊べるようになるのは、来年以降といった感じだ。でも、基本的には前向きな姿勢にちょっと安心。期待していよう。

街2(仮)

サウンドノベル最新作の「街」は今後のシリーズ展開で主人公がどんどん増えていくタイプだ。当然ファンは続編を待ち望んでいるが（※画面はセガサターン版「街」)。

不思議のダンジョンシリーズ

「通信機能を使えば、また新しいことができる……」と中村光一氏が興味を示しているドリームキャストの通信機能。環境さえ整えば、こちらのシリーズの投入も？

Dreamcast

ソフトメーカーのキーマンが語る! ドリームキャストへの期待!!

ドリームキャスト発表後、各ソフトメーカーの反応もさまざまだ。作り手にとって、セガの新ハードは魅力のあるマシンと言えるのか? 気になるソフトメーカのキーマンたちに、ドリームキャストに寄せる期待を語ってもらった。

SNKから今秋発売される携帯型ゲーム機 ネオジオポケットはドリームキャストとリンクすることに!

10月中旬にSNKより携帯型ゲーム機「ネオジオポケット」(予価6,800円)が発売されることになった。ハードの基本スペックは、CPUが16ビット、画面はモノクロ8階調の液晶を採用しており、従来の携帯ゲームに比べ豊かなキャラクター表現が期待できる。さらに、世界時計、カレンダー、星占い機能など携帯情報端末としてシステム面を充実。リチウム電池を内蔵し、メモリバックアップ機能も搭載している。ソフトは、約2,500円～5,000円で、来春までに「キング・オブ・ファイターズ」などの専用タイトルを15タイトル揃える予定だ。

さらに、このネオジオポケットは、専用アダプタ(別売)を介してドリームキャストに接続することができる。つまり、ビジュアルメモリ同様に、ドリームキャスト上のゲームとリンクさせたり、データを交換することが可能となる。これは、事実上、SNKの参入発表と考えていいのではないだろうか。

サターン最新作「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」。専用版はどうなる!?

SNK ネオジオポケットを通じて"新しい遊び"を提供する

企画宣伝部 宣伝課 主任
高津 祥一郎
最近ではゲームのみならず多角的な業務展開を見せているSNK。幅広くなった宣伝業務の現場のまとめ役として、多忙な日々を送っている。

5月27日に発表しました、携帯ゲーム機"ネオジオポケット"は、まだ詳しいことはお話できませんが、これからの時代に耐えられる充実した機能を秘めた、まったく新しい高性能携帯ゲーム機です。

また、(株)セガ・エンタープライゼス様より年内発売予定の新世代家庭用テレビゲーム機ドリームキャストとの接続が実現されたため、今までにできなかった、まったく新しい遊びを、この"ネオジオポケット"を通じて皆さんにご提供できるようになりました。私どもSNKは、このコンシューマ市場に本気で新しい遊びの提案をできるようにと、常に考えています。SNKは本気です! 期待していてください。

●基本スペック
CPU:16ビット
液晶:2.6型、160×152ドット、モノクロ8階調
メモリーバックアップ機能保有
(リチウム電池内蔵)
●使用電源
単4型乾電池2本使用
●連続動作時間
約20時間
(アルカリ乾電池使用時)
●寸法(メートル)
122×74×24(縦×横×奥行き)
●重量
約130グラム
(電池含み約160グラム)
●ボディーカラー
7色
●外部端子
通信:有線通信ケーブル用5ピンコネクター
音声:イヤホン端子
電源:ACアダプター端子

入交社長、ネオジオポケットに期待

「ネオジオポケット」が、弊社の家庭用テレビゲーム機「ドリームキャスト」と接続されることを大変喜ばしく思います。「ネオジオポケット」が、まったく新しい遊びの世界をユーザーの皆様に提供されることを期待してやみません。

NECインターチャネル テレビゲーム機としての完成形。あとは……

―まず、ドリームキャストの第一印象からうかがえますか。
多部田　とても好印象です。すでに開発を始めていますので、ハードのスペックなどは知っていましたが、実機は発表会会場で初めて見たわけです。それで個人的にとてもほっとしたという気持ちです。というのも、ハードのデザインやサイズから、戦略的な情報はある程度わかると思うんです。まず、あのボディサイズから、中身は相当集積度が高められていると考えられます。セガさんは長期的な目でコストダウンしていくことを本気で考えているでしょう。デザインでいえば奇をてらっていなくて、車でいうとファミリーカー的な感じですよね。むろんファミリーカーというのは悪い意味ではなくて、パブリックなデザインになったという意味です。ヨーロッパのスポーツカーのように好きな人だけが買ってくれればいい、というデザインではないわけです。そういった意味では、最初のうち「他の機種に似てる」って言われるのを覚悟のうえで、しっかりやっていると思いますね。
―スペックについてはいかがですか。
多部田　ゲーム機が最終的に出力するところはNTSC（日本の家庭用テレビの規格）ですから、画像はあれ以上高精細にしても潰れて見えません。グラフィックス能力に関しても半透明にしたり、周囲の光を映しこんだり、メタルの質感を出すといったことはPowerVR2が得意とするところなんです。ああいった光源操作を含めたCG部分で演出の幅が広がるというのはうれしいことです。
―そうするとテレビゲームマシンとしてはある意味究極の姿になった？
多部田　ハードウェアとしてはある意味そうだと思います。ただ、これくらいスペックが良くなってしまうと、「本来的なゲームのおもしろさ」をよく考えて企画を作らないと、スペック至上主義的な作品が出てくる恐れもありますよね。例えば、アニメーションにするからすごいのか？　ポリゴンだったらおもしろいのか？　サターン版「フレンズ」のフルスペックモーションをやったのは、止め絵と同じクオリティで動かすということにこだわったからです。うちの考え方でいえば、動かすために絵のクオリティを下げるくらいであれば、その絵は動かさなくてもいいんじゃないかと。音声さえもそうです。「フレンズ」はフルボイスで作りましたが、意外とフルボイスでなくてもいいのかもしれない。プレイヤーを感動させるためには、CDの枚数やハードの性能に頼らないところで、もっとこだわる必要があるのかもしれません。
―原点回帰ですね。ここらで一度必要なのかもしれません。
多部田　例えばキャラクターゲームというジャンルに関して言うのであれば、もっといいシナリオや、もっと細やかな演出を用意すれば、ことさらハイスペックなマシンでなくてもいいのかもしれないなと。つまり感動を与えるという意味において、スペックの高さがアドバンテージになることは本来ないと思っているんですね。ドリームキャストによって、NTSCで表現可能の最高レベルまで表現力が上がった。CPUの処理能力もモノ凄い。CDが速くなったおかげで、データの読み出しも超高速。できることの幅が圧倒的に広がったのは、クリエイターとして素直に喜んでいるんですが、それに甘えきってはならないと思います。
―一ゲームユーザーとして、新しいハード環境が生まれる時は、いつもその点に関して不安を感じています。
多部田　気をつけなくちゃならないのは2点。ポリゴンに強いからといって、ポリゴンに振り回されて娯楽性を失ったものが出てくる可能性があるのが1つ。もう1つは、ハードの性能のおかげで、水準レベルの作品が作りやすくなりますが、それが商売として成り立つかどうかしっかり見極めないと、過去の失敗をくり返してしまうということです。
―ところで、今開発を進めているというタイトルについて聞かせてください。
多部田　基本的には3本考えていまして、そのうち1本は、ビジュアルメモリに対応します。ただ、あくまでもソフト単体で楽しめてビジュアルメモリがあればプラスアルファの楽しみができるという形です。もう1つはモデムに対応したもの。これはパソコン通信を使って世界が一回り広がるというものです。もう1本はソフト単体で遊ぶロールプレイングです。
―通信の可能性については？
多部田　今回の当社の作品では、通信そのものに重みを持たせるわけではありません。パソコンの世界では「ウルティマオンライン」などが流行っていますが、楽しんでいるのはかなりハイエンドなユーザーなわけです。たとえソフトの値段が安くなっても、通信主体だと、ちょっとゲームをやるだけでそのたびにお金がかかってしまう。ですからあくまでスタンドアローンで楽しめて、電話代を払ってもいいですよっていう人が通信でつないだ時にプラスアルファで楽しめる、そんな感じでいいと思っています。
―初回から対応していこうという意気込みはユーザーとしては嬉しいことですね。
多部田　ただの様子見ではおもしろくないですし、早いうちからやるだけはやっておいて、通信で何が楽しめるのか、ということを探りたいですから。例えばサターン版の「フレンズ」では拡張RAMカートリッジに対応させましたが、速くなるといってもRAMなしでも速いんですね。でも、拡張RAMを持っている人はもっと快適。なくても支障はないけど、あればあったでもっといい、というようなことはやっていきたいです。ただ、あくまでも主体はソフト単体で楽しむこと。これがひっくり返ってしまいますと、どうもぎこちない感じになります。
―通信を使うにしても、基本的には単体でプレイして必要な時だけ接続するというやり方もありますよね。
多部田　当社で今やっているのも、まさしくそれです。テキスト情報をダウンロードしてきて、映像ファイルはディスクの中に隠しておく。それである程度世界は広がりますね。映像や音声まで通信でやり取りすると、結果的にユーザーの負担が増えてしまいますから。ところで、先ほど言ったビジュアルメモリ対応のほうは早期に発表できると思いますよ。
―スペック、特に液晶画面の解像度については、まだ物足りないという意見もありますが（笑）。
多部田　我々は昔の本当に狭い画面しか使えなかったマイコンの時代からいろいろゲームを作っていた世代なんで、それについては全然心配していません。例えば、32ドット×48ドット（※ビジュアルメモリの液晶画面はこの解像度）の中でロボットだってモンスターだってしっかり描けますから。むしろ得意とする分野かもしれませんね。「たまごっち」にしても「ポケモン」にしても、あんな小さな絵で子供たちはいろんな想像をして楽しんでいるわけですから、我々の目が中途半端にぜいたくになりすぎたのかもしれませんね。
―それは否定できませんね。どんなものを見せていただけるのか、期待しています。ところで早い時期から開発をスタートしていたっていうことは、ドリームキャストは次の主力だと考えていたんですか。
多部田　あいかわらずセガが好きっていう部分でしょうね（笑）。ビジネスライクというよりは、好きか嫌いかで割り切っちゃってます。
―PowerVR2もそうですし、他の部分でもいろいろとNEC製のチップが使われているそうです。ドリームキャストではセガと力を合わせて盛り上げられそうですね。
多部田　我々もNECグループのコンシューマソフトウェアビジネスの先鋒としてがんばってまいります。
―楽しみにしています。

企画制作チーフプロデューサー
多部田 俊雄
PCエンジンの時代から手がけたタイトルは多数。現在「フレンズ」、「ブラック・マトリクス」、「Pia♥キャロットへようこそ!!2」のプロデューサーを務める。本誌読者には論客としても有名!?

NEC INTERCHANNEL

ナムコ

私たちはソフトメーカーですから、あらゆるプラットフォームが対象となります。しかし、現時点では判定材料を得るために必要な機材が開発サイドに渡り、ようやく検討に入った段階ですから、具体的なことについては申し訳ないのですが、まだお答えできません。
（ナムコ・CS広告宣伝部）

アトラス

「ドリームキャスト」という名前とイメージカラーなどは非常にいいと思います。入交社長になってセガのイメージチェンジを感じます。弊社としても、ハードのスペックを生かした内容のものを開発していきたいと思います。「メガテン」シリーズの投入については、まだコメントできませんが、セガにはがんばってほしいですね。（半谷孝志）

エニックス ハードの普及が期待できると思ったら、参入しますよ

──発表されたドリームキャストをご覧になった、感想はいかがですか。

本多 とても高いスペックのハードウェアだと思いますし、今までのハードから比べると、かなり進んだなという印象は受けます。ただやはりソフトしだい。セガさんを含め、いろいろなメーカーさんが用意しているでしょうけど、その内容でハードの普及も決まりますから。当然、今までと同じようなコンテンツではない、ドリームキャストらしいものを出そうと取り組んでらっしゃると思いますが。

──ドリームキャストらしさとは？

本多 正直に言えば、スペック的には予測の範囲内の進化でした。特徴的な点は通信の部分ですが、モデムを標準で搭載したという点はいいと思います。まだインフラの問題などはありますけど、それらがクリアになれば、ネットワークゲームは必ず大きなマーケットになると思っています。ですが、今パソコンで流行っているようなゲームではだめだと思います。まったく違う視点を持った日本のコンシューマ用ネットワークソフトが必要でしょう。それが新ハードで実現されれば素晴らしいですね。

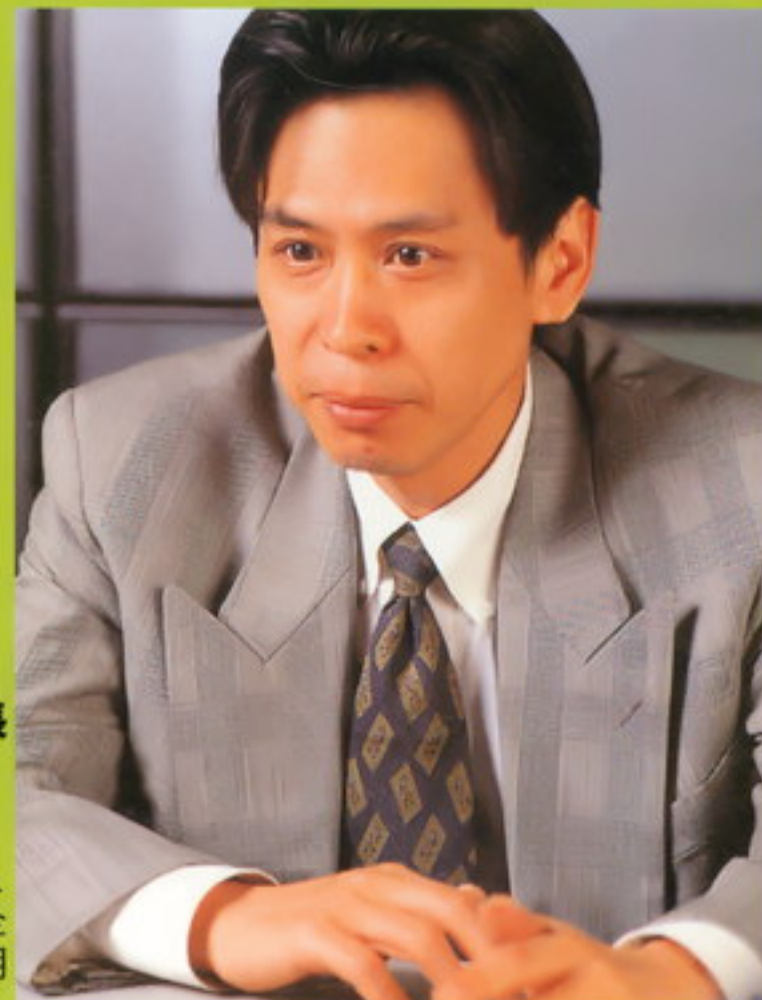
──新ハードにはそのようなタイトルが出せるポテンシャルはあると思いますか？

本多 スペック的には十分だと思います。実際に、革新的なゲームが出るかが勝負ですよね。例えば、PSの時の「バイオ ハザード」のような画期的で衝撃的なタイトルが出てくるかどうかでしょう。ただこれだけの高スペックで、画期的なものを作ろうとすれば、開発者はとことん作り込むでしょうし、かなりの開発時間と開発環境が必要になりますから、大変でしょうね。

──では、エニックスさんが、新ハードにソフトを供給する可能性は？

本多 今はまだ考えていませんが、ある程度、ハードが普及する、もしくは普及すると判断がついたら、参入を考えるつもりです。サターンの時はその目安は300万台でした。というのは、エニックスはメーカーではなくパブリッシャーですから、ソフトハウスの方に可能な限り良い仕事をさせてあげたいというのが根底にあるからです。ただ、11月20日の発売からの約1カ月で、2ケタ以上のタイトルがあるか、またその中に1つでもドリームキャストらしいタイトルがあるかで、見極めができるかもしれません。

商品企画本部 ソフトウェア企画部部長
本多圭司
エニックスでソフトの企画・プロデュースなどを担当する、ソフトウェア企画部を統括。「ドリームキャストには期待しています」と嬉しい言葉も。

ENIX

光栄 今冬には複数タイトルを発表します

──ドリームキャストの印象をうかがえますか。

志村 非常にハイパフォーマンスなハードだと思います。噂されるように2万円台の前半で出るのであれば、ユーザーにとってかなり魅力のあるものになるでしょう。もちろん結局は「どういうソフトが遊べるか」しだいなんでしょうけど。

──期待はしているということですね。

志村 メーカーの立場から言わせてもらえば、OSにWindowsCEが採用されたというのは大きなメリットです。「信長の野望」シリーズや「三國志」シリーズなど、光栄の看板となっているゲームは、最初にパソコンで出ることが多いので、これはもう移植しやすくなることは確実でしょう。

──サターンの時よりも開発はしやすくなるということでしょうか。

志村 グラフィック・エンジンがPowerVR2ですよね。私どもは、パソコンのタイトルではありますが、PowerVR用のソフトを開発した実績があります。そういう意味ではノウハウはあるんです。それに、メインメモリが16Mバイトあるというのも非常にありがたいですね。シミュレーションは、どうしてもデータが大きくなりますから。サターンとプレイステーションはメインメモリがそれぞれ2メガですから、それと比較すれば操作性は格段に良くなるでしょう。

──そこまで言うということは、ドリームキャストでもタイトルをリリースすると考えていいということですね。

志村 同時に複数タイトルを発表したいと思っています。

──それはいつ頃になりますか？

志村 今冬までには、みなさんにお届けできるかと。

──ということは、今年の冬にはドリームキャストで光栄さんのソフトが遊べるということですね。

志村 いや、来年になるかもしれませんよ（笑）。今度の冬ということですから。もちろん、これも順調にいけば、ということですがね。

──具体的なタイトル名を教えてもらえますか？

志村 申し訳ないんですが、「企画が進行中です」というレベルでしか今はお答えできませんね。

──それは残念。でも、発表を楽しみに待つことにします。ところで、本体の話に戻りますが、ドリームキャストには、モデムが内蔵されています。通信機能が標準搭載されているという点に関してはどう考えますか。

志村 これは、パソコンのほうでいうことなんですが、光栄では「信長のネットワークゲーム」というプランが上がっています。今年中には始める予定です。ネットワークゲームはこれからどんどん広まっていくでしょうから、そういう意味でもドリームキャストは時代に即したハードだと思います。

──ドリームキャストでも「信長のネットワークゲーム」ができるようになるかもしれないということですね。

志村 まだまだそれは未定です。

──PDA（ビジュアルメモリ）についてはいかがですか？

志村 ＳＣＥさんからもＰＤＡが発売されるという話ですよね。私どもでも、「信長の野望　ゲームボーイ版」「もんすたあ★レース」など、ゲームボーイのタイトルをラインアップしていますが、ネットワークと同様に、携帯型ゲーム機にも大きな可能性があると思うんです。もっともっといろいろな遊び方が生まれてくるでしょう。期待しています。

──それでは、本体と同じくＰＤＡにも積極的に考えているということですね。

志村 そうですね。ただ、こちらはまだ、具体的な企画が動いているというわけではないんですけれど。

──全体としては非常に前向きな話をお聞きできて、心強いです。ところで、逆に不安な点などはありますか。

志村 これだけハイパフォーマンスだと、ソフトもそれに応じたクオリティが求められるようになるでしょう。そうなるとそれだけお金もかかるでしょうし、開発に必要な人数もおのずと増えます。

──大掛かりになって、クリアしなければならない売り上げのラインが高くなるということですね。

志村 それだけ素晴らしいソフトが作られる可能性も高くなるわけですから、逆にチャンスである、とも考えられます。

──「ドリームキャスト」というネーミングはどうですか？

志村 名前というものは、どんどん露出されてなじんでいくという部分があると思うので、一概にどうという話はできないと思うんです。ただちょっと略称が難しそうだなという気はしますね。サターンとかＳＳとかプレステとかＰＳとか。やっぱり「ドリキャス？　ＤＣ？」になるんでしょうかね（笑）。

──どういう性格のハードになると思いますか？

志村 「一部のゲームファンだけのもの」というよりは、より多くの人に遊んでもらいたいというのが、セガさんの考えでしょう。そうじゃないとPSからシェアを奪還することはできないですよね。

──　可能性はありますか？

志村 スペック的には「ある」と言えます。ただ、やっぱりソフトですよ。とにかく光栄としても参入することは決定してるので、みなさんに楽しんでもらえるようなタイトルをお届けできるようがんばりたいと思います。

SP本部 広報部長
志村　宏　氏
広告代理店を経たのち光栄に入社する。賛否両論を呼んだ「ドリームキャスト」の全面新聞広告には、「セガはやるぞ！」という気合を感じたとエールを送っている。

KOEI

コナミ オリジナルタイトルでがんばります

CSソフト事業本部　取締役本部長
北上 一三 氏
コナミのコンシューマソフト戦略を統括。「セガさんは、ただ作ってくれというだけでなく、ソフトメーカーの意見を聞いてほしい」という要望も。

KONAMI

―ドリームキャストにはどのような印象をお持ちになりましたか？
北上　確かにスペックは向上していますが今までの32ビットマシンとはどう違うのかということが、ユーザーには伝わりにくいでしょう。3Dが美しく表現できたとしても、それは今までの延長線上でしかないですからね。マイクロソフトと組んでWindowsＣＥベースでOSを作るのはいい点だと思いますけど。
―通信機能が標準になりましたが、この部分に対しての関心はいかがですか。
北上　非常にありますよ。問題は、モデムが付いたと言っても、それを今すぐに使える人がどれだけいるのかということ。これからのインフラの整備しだいですよね。もちろん、セガさんは何らかのユーザーサポートを考えていると思うのですが、規模とか、ユーザーの意識とか、検討しなければならない点は多いでしょう。
―まだ、実用化という段階ではない？
北上　そうですね。それでビジュアルメモリには、すぐにでも新しい遊びを考えられると期待していたんです。ところが、PSのPDAにも言えますが、表示能力がもう少しほしい。今のままでは、やれることが限られてしまう。単体で十分遊べるレベル、僕なら最低でもゲームボーイ並の表示機能を付けますね（笑）。
―新ハードらしいゲームというのが、作りにくいということでしょうか。
北上　ドリームキャストだから、今までとまったく違うゲームが作れるというわけではないですね。でも、だからこそソフト制作者は企画に力を入れなければならないと思います。今まではハード（の表現力）に大きな革新があったので、ソフト（の企画部分）はちょっとしたグレードアップでも受け入れてもらえるところがありました。でも、これからはそれでは満足していただけない。安易な作品にユーザーはついてこないでしょう。
―では、企画中のタイトルがあるわけですね。オリジナルでしょうか。
北上　もちろん、次のハードでもタイトルは出します。まだジャンルなど具体的な部分は決まっていませんが、移植タイトルでは納得していただけないと思いますし、オリジナル作品をできるだけ早い時期には出したいと考えています。ドリームキャストだからできるという何かを加えなければ、キーソフトにはなれないでしょうからね。がんばります。

サンソフト もう一度“驚き”を与えていきたいですね

SUNSOFT

―では発表会を見られたご感想から。
高橋 広志（以下高橋広）　画像処理の機能や、特徴をよく表現したデモンストレーションで、従来機種よりかなり発展を遂げたハードなんだと感じました。将来を見据え、多くの可能性を秘めながらも、一般ユーザーに受け入れやすいようにシンプルにまとめ上げられているんじゃないですかね。SH-4やPowerVR2、WindowsCEの採用で、パソコンからの移植なんかはやりやすそうですよね。うちはパソコンのソフトもここ2年くらい力を入れているので、このスペックに安心感を持てるんじゃないかと思います。コンシューマソフトにしても、現状は似たような作品が出がちですが、このハードを採用することで自由な表現ができそうなので、それでもう一度ユーザーの皆さんに“驚き”を提供できるのではと思っています。
―開発のしやすさとしてはどうですか？
高橋広　ハードスペック的には十分機能を満たしていると思いますので、それを使いこなせる開発環境の提供に期待したいですね。うちとしても、参入したなら従来ゲーム機の枠を越えた、また従来のジャンルを越えた新しいコンセプトのものを提供したいですからね。もちろん、中身が面白いことが前提ですが。
―売る側からするといかがですか？
高橋 英昭　売る側の環境の整備、流通ですね。セガさんも他の流通体系に着目しているようですので、その辺をどう整備していくかをがんばっていただきたいですね。
高橋広　いろんな意味で、ドリームキャストは我々が以前から「こうやりたい」と思っていたことを実現できる可能性を持ったハードだと思います。ですからユーザーの皆さんもぜひ、期待していてほしいですね。

サンソフト事業部
企画開発グループ プロデューサー
高橋広志
アーケードゲームの営業を経て、現在の企画開発グループへ。アーケード、コンシューマの「上海」シリーズ最新作のプロデュースなどを手がけている。

サンソフト事業部
販売グループ 営業
高橋英昭
国内コンシューマ、パソコン両方の営業、マーケティングを担当。いち早く市場の流れを読み取り、新しいゲーム企画のサポートをしている。

データイースト いろんなアプローチができるハードですね

開発部 ソフトグループ課長
小林高志
小林氏は開発を代表してご出席いただいた。「マジカルドロップ」の全シリーズのディレクションを担当している。

業務部 宣伝課
宮下秀俊
宮下氏は、雑誌社などに情報を発信している広報の主任を担当している。売る側の意見を聞いてみた。

DATAEAST

―発表会で見られたドリームキャストについてどのように感じられましたか？
小林　モデムを標準装備していたり、PDAタイプのメモリーを採用していたりと、いろんなアプローチの仕方ができる素晴らしいハードだと思いました。また、高いグラフィック性能を持たせたというのは、作り手側として嬉しいことですよね。自分たちが描いたグラフィックが、そのまま画面で動いてくれるというのは何よりですから。もし、発表された性能がどんな状況でも維持できれば、間違いなく世界一のハードだと思います。
―どんな状況でもというのは？
小林　例えば、ある機能を使用した場合、こちらの機能がここまでしかできないといった制限がでてきてしまう。また、開発をサポートしてくれるツールなどがどこまで整備されるかも問題ですね。
―その作りやすさという面はWindows CEを採用したことによって変わりますか？
小林　グラフィックではよりグレードアップしたものを開発していかなきゃならないんで、それにあった開発機材を購入する必要があります。資金的にはちょっと安心はできませんね。ただ、ゲームの面白さというのはグラフィックだけじゃありません。要するに企画しだいなんです。それに合わせた質の高い映像を作っていくわけですから。逆に、映像に偏った作品が出るのを怖れていますよ。
―売る側、広める側の立場からは？
宮下　もし参入するなら、できるだけ早くソフトを発売したいですね。とりあえず機種は未定ですが、6月19日にタイトルを発表します。うちはデコゲーと言われていますが、今後は「脱デコゲー宣言」みたいな、生まれ変わったデータイーストに期待していてほしいですね。

ハドソン 現在、ドリームキャストの開発をやっています

広報担当　部長
平井直樹
ハドソン広報の部長として、開発陣をバックアップする。昨年発売した「てくてくエンジェル」の大ヒットにより、新しいユーザー層の開拓にも意欲的。

──5月21日の発表会から約1週間が経ちましたが、今後のスタンスはどう考えておられるのでしょうか。
平井　ドリームキャストのゲームを作っているか？という質問なら、「作っています」という答えになります。家庭用ゲーム機が登場して以来、ハドソンはマルチプラットフォームメーカーとして、すべてのハードメーカーにソフトを供給してきました。そのスタンスには自信を持っていますし、今後もそうでありたいと考えているわけです。ですから当然ドリームキャストも、ターゲットとして考えています。ただし現時点では、「作っています」とは言えますが、それをいつ発売するかという具体的な内容に関しては、コメントできる段階ではありません。たしかにドリームキャストは非常に高いスペックを持つマシンだと思いますが、現段階でそれがそのままマーケットに反映されるかどうかはわからない。現在のゲーム人口が10として、それがいきなり100になるとは考えられませんよね。つまり限られたマーケットの中でのパイの取り合いになったとき、シェアを確保できるかどうかを見極めている時期なんです。どんなに高いスペックを持つマシンを投入しても、結果として売れるとは限らないわけですし。
──マシンの価格が2〜3万円台に設定されるとなれば、普及のチャンスも大きくなると考えられるのですが。
平井　たしかにその点は評価に値すると思います。相当の努力をされているのではないか、と考えられますね。以前のセガサターンビジネスでは、セガの強力なタイトルがあって、サードパーティがそれに協力するという感覚だった。新聞報道等を拝見していると、セガのトップの方も、「セガとサードパーティの間には垣根がある」という心配をされていましたからね。今回のドリームキャストでは、その点を意識されていると思います。大規模な発表会や、新聞広告などのイメージ戦略を見ていると、まずは成功したと思いますね。ハードを売るには、流通を始めとしていろいろな要素が上げられると思うのですが、しかし何よりイメージは大切だと思うんですよ。あとは今回作り上げた良いイメージを、どう具体的に発展させられるかが重要でしょうね。
──セガとしては、「桃太郎」や「ボンバーマン」という、ライトユーザーにも受け入れられるシリーズを持つハドソンに期待しているのではないでしょうか。
平井　たしかにサターンのときにも、同様の期待はされていました。もちろんその点はがんばっていきたいとは考えています。でも、ハドソンはそれだけではないんです。CD-ROMというメディアを、本格的にゲーム機に投入したのはハドソンが初めてだったんです。それはハドソンが持つパイオニア精神なんですよ。新しい分野に、常に挑戦していくというね。ただしそこに到達するまでには、慎重に討議も重ねていくわけです。
──今回のドリームキャストも、まさにその状態ということでしょうか。
平井　開発ラインが無限にあるわけではないですから、ハードの性能から流通、ユーザーさんの認知度など、さまざまな要素を分析し、結果を出していきたいですね。その点では、内臓されているモデム機能に関しても同様のことが言えます。
──サターンでは、2本の通信対戦ゲームを出していましたね。
平井　以前から、通信対戦ゲームの研究も進めていますからね。ただし現在の日本の通信事情では、まだ爆発的な普及は望めないでしょう。なぜ普及しないのかという、根本的な問題を考えないといけないですね。なんにしろ、ドリームキャストがどう受け入れられていくのか、今後の動向を見守っていきたいですね。

バンプレスト もし作るなら「スーパーロボット大戦」を

──ドリームキャストの印象はいかがですか？
灘　ハードの性能については、申し分ないと思います。画像表示能力もサウンド機能も、大変充実していますよね。ただ、16ビット機から32ビット機に移行した時ほど、画期的に変わったようには見えないんです。つまり、今までのユーザーが新しいハードにすぐに飛びつかなきゃいけない、という要素がありません。ソフトメーカーとしては、ハードがどれくらい普及するかは、とても気になりますから、次のハードに移る時の市場情勢がとても心配です。これは何もセガさんに限ったことではありませんが。
──新ハードは、どの程度普及するとお考えですか？
灘　先日のセガさんの発表を聞いた限りでは、判断しかねるというのが正直な気持ちです。どんなソフトを打ち出すのか、ということが結局はっきりしませんでしたから。サターンの時は「バーチャファイター」などのキーソフトがありましたが、今回は……。あとはセガさんが、サードパーティを巻き込んだ中で、キーソフトをいくつ用意できるかが鍵になってくるのだと思います。ただ、今回のセガさんは、新聞の全面広告をやったりして、力の入れ方が今までと全然違いますよね。本気、というか社運かけてるなっていう意気込みをすごく感じています。
──モデムが標準装備されたり、PDAという新しい試みもなされていますが。
灘　PDAについては、300万ポリゴンの最新鋭ハードと48×32ドットで表現するものが、どう結びついていくのか。一般にはわかりにくいかもしれません。通信ゲームは、やる人達にとっては、はまってしまうほどの面白さがありますが、個人でやるには結構お金もかかるので、そんなに市場が大きくなるとは考えにくいでしょう。ただ、OSがWindows CEベースになって、パソコン環境で開発できるのはいいことですね。パソコン用の通信ゲームを作る程度のコストでドリームキャストのソフトができるのであれば、今のパソコン市場でゲームを作るより、はるかにいいと思います。
──参入も含めて、具体的なプランは？
灘　現時点では、具体的な開発は進行していませんが、将来的にはやっていこうかな、とは考えています。
──もし参入するとしたら、どんなタイトルをもってきますか？
灘　うちの看板は、やっぱり「スーパーロボット大戦」ですから、もしやるとしたらそれにしたいと思ってます。
──それは心強い。ユーザーにとっても、きっと朗報になると思いますよ。
灘　もう、「『スーパーロボット大戦』命」ですから（笑）。ただ、現状の作りですと、3Dの表示能力は、あまりいらないんですよね。ハードの性能を生かしながら、新しい「ロボット大戦」にするにはどうするのか。それが今後の課題だと考えております。
──そうすると時期などはまだ？
灘　ゲームの中身をどうしていくかもそうですが、当社の場合、技術的な部分で克服すべき課題がまだまだあります。ですから、早くても1年後くらいになるのではないでしょうか。せっかく作っても、今と同じだと「新しいハード使って、なんだバンプレ」って言われてしまうかもしれませんし。
──「ロボット大戦」に限っては、ユーザーは飛躍を求めていないかもしれませんが。
灘　ユーザーが期待するアニメ的、2D的な表現は、大切にしていきたいと思います。とにかくやるとなれば、セガさんにもご協力いただいて、今の流れとはちょっと変えて、なおかつ現在のユーザーも、ちゃんと取り込んでいけるような内容にしていきたいと思っています。

コンシューマー事業部 ゼネラルマネジャー
灘　俊宏
バンプレストコンシューマー事業部の責任者。昨年バンダイより移籍。「今までのバンプレストにない、新しいゲームを提供したい」と抱負を語った。

新制作会社 クライマックス・グラフィックス ドリームキャストでデビュー

CGがDreamcastで第1弾!!

タイトル発表はなかったものの大盛況に終わった5/21のドリームキャストの発表会。実はその会場で、ほんの一瞬、ある作品のビデオ映像が流されていた。その映像は、新制作会社クライマックス・グラフィックスの作品だった!!

CG CLIMAX GRAPHICS

クライマックス・グラフィックス
代表取締役
西垣伸哉
クライマックス社入社後、社長の内藤 寛氏の片腕として、メガドライブ「ランドストーカー」ではシナリオを担当。スーパーファミコン「レディストーカー」では、シナリオおよびディレクター。サターン「ダークセイバー」ではシナリオおよびプロデューサーを担当する。現在ドリームキャストタイトルを鋭意開発中！

ジャンルはリアルタイム・ムービー・アクションアドベンチャー！

──さっそくですが、新会社クライマックス・グラフィックスの設立のお話から。
西垣　96年の9月、クライマックスとしてサターンの「ダークセイバー」を発売した後、ハイクオリティのCGの必要性を意識しました。クライマックスとしても、CGをやるのなら、きちんとした形でやらなければ！　という背景がありまして、CGワークを専門とした集団をクライマックスの協力を得て'96年の12月2日に設立したのが、「クライマックス・グラフィックス」、略してCGです。当時、クライマックスでもソフトイマージュをベースにCGムービーを制作していましたから、その辺りから人を集めて、新しい形の集団をクライマックスから独立して作りました。ちょうど、「エネミー・ゼロ」が発売された時期でもあり、CGを使ったビジュアル・ゲームという新しいジャンルが確立するだろうと考え、我々も参入したいと思いました。プリプロダクションの企画準備から半年くらい作業をしていた時、ドリームキャストの前段階のお話をいただいて、それに照準を合わせてクライマックス・グラフィックスが持つCG技術を使って新しいゲームを作ろうと'97年後半にプロダクションが本格スタートさせしました。プリプロから合わせるともう1年半ですね。
──ドリームキャストタイトルとしては、かなり早く立ち上がったわけですね。
西垣　そうですね。具体的な話をいただいたのは、他のメーカーさんと同時期だと思いますよ。いわゆる「ハイエンドCG」の技術の研究という意味では社員全員で取り組んでいましたから条件はそろっていたかなと。
──ゲーム内容を今、お話しいただけるレベルでお話いただけますか。
西垣　ドリームキャストの高度な映像表現能力を生かした映画的なゲームです。イメージ的に例えるならばスピルバーグが、もし「ダイハード」を作ったら！というようなゲームです。ハリウッド映画のようなスタイルを目指しています。30%を恐怖とサスペンス性に30%のアクション性に残りの40%に感動をみたいな感じですね。ジャンルとしては、社内では「リアルタイム・ムービー・アクションアドベンチャー」と呼んでいます。今までのゲームのムービーシーンを実際に触ってプレイし、冒険するようなゲームを目指しています。今まで見るだけだったムービーシーンを実際に動かして、まるで映画の主人公のように苦難を越えて冒険していく。恐怖と苦難を乗り越えた後に感動が待っている。そんな作品になります。
──　クライマックスさんの過去の作品は、かなりゲーム性が高かったのですが今回は、ビジュアル重視？
西垣　我々が、ずっとメガドライブの頃から変わらず考えているエンタテインメントの本質なんですが、「サービス精神」というか、遊んでいただいて、いかにプレイヤーを裏切って予想もつかない展開を次から次へと提供できるかという、"クライマックス・スピリッツ"みたいなものは継承しています。映像技術が上がったから映像に頼るのではなく、8ビット、16ビットの時代からのゲームの本質を押さえたい。それにプラス、新しい映像表現というところで本家のクライマックスとは、また違ったジャンル、作品を作れたらと思います。
──実際に制作してドリームキャストのパフォーマンスはどうですか？
西垣　秒間300万といわれるポリゴンが実際、リアルタイムでぐりぐりと動いている画面を見るとかなり驚かれると思います。「これ、ムービーじゃないの？」と見間違うような画面がリアルタイムで動きます。サターンの時と比べて、世界そのものとキャラクターの表現、演出も含めて、出せるポリゴン数とか全然違う。よりリアルかつ現実ではありえないような映像をリアルタイムで表現できるので、特撮バリバリのアクションをリアルに体験できますよ。ただ、いろいろなことができてしまう分、データ作りが大変です。たとえば8bit、16bitなら1週間でできていたものが同じペースでやってしまうと1カ月もかかってしまう。だけど日頃作っている画面がリアルタイムで動いてしまう。作り手側としては非常に喜んで、徹夜しています（笑）。
──ドリームキャストには、ビジュアルメモリとか通信機能などがありますが。
西垣　今回は、割り切って我社は映像表現にのみ力を入れていきたいと思います。確かに、いろいろできますから大変興味はあります。ですが今回はリアルタイムで動く映像表現に全力を注ぎたいのです。
──　実は、5月21日の発表会で、ビデオ映像が流れていたとか……。
西垣　そうですね、5カットくらい流れていました。多分、皆さんは飲んだり食べたりしていたので気づかれなかったと思いますが（笑）。発表会は、さすがに今までとは、違いましたね。セガさんに協力したいし、一緒にがんばるぞ、という気持ちになりました。
──　ドリームキャスト本体と同時発売？
西垣　そうしたいですね、何とか間に合わせたいと思っています。
──　作品の全貌が明らかになるのはいつ頃ですか？
西垣　もう少しお待ちください。もう、すでに50%ぐらいは、できあがっています。70%ぐらいの完成度になった段階で発表できたらいいなと思っています。ですから夏頃にはタイトルや内容を発表できると思います。「リアルタイム・ムービー・アクションアドベンチャー」という長いジャンルですが（笑）結構、ハマれるゲームだと思いますので待っていてください!!　「恐怖＋アクション＋感動」を盛り込んだゲームをお届けしたい！　と考えています。

今夏、情報解禁!!

クライマックス・グラフィックス社内にさりげに置かれていたクリーチャーの3Dモデル。ドリームキャスト・タイトルとの関連は!?　続報を待て!

Dreamcast

有名人・著名人が語る ドリームキャストへの応援（エール）

ドリームキャストに対する、業界の各クリエイターやランセンシィの熱い視線を感じていただけただろうか？　特集の最後はユーザーを代表して、ゲーム好きのお馴染みの有名人・著名人にドリームキャストへの期待度を語ってもらった。やっぱりみんなが望んでいるのは、面白いソフトなんだよね！

勝負は発売して3カ月で決まる

まず、インターネットでの噂がすごかったですよね。こんな情報、一体どこから出てくるのかなって思いましたね。しかもその内容が、「こりゃウソだろ」としか思えないようなものばかりなんだけど、蓋を開けてみたらどれも合ってるんですよ。これには驚きました。

僕はサターンのスペックって、すごくよかったと思っているんです。サターンとPSは得意技が違うだけで、読み込みの早さとか2D機能だったら、圧倒的にサターンの方が強いんですよね。んじゃ、なぜこんなに差がついちゃったかっていうと、結局宣伝だと思うんです。今回も性能がいいのはすごいことなんですけど、128bitとかSH-4とか、ゲームユーザーはそんなことはわかっているから、それを一般の人に伝える術がまだたりないんじゃないかなって思いますね。

みなさんも言っていますけど、モデムは注目していますよ。どれくらい普及してどういうゲームが出てくるのか楽しみですね。ただ課金の問題などをどうやってクリアするんだろうとは思います。僕が親だったら怒りますよ。4000円のゲームで、１カ月3000円も電話代がかかったら（笑）。別に僕は、ゲーム機でインターネットができる必要はないと思うんです。やりたい人はパソコンを買うだろうし。でも、セガの専用ネットに繋がるのなら、それはすごいと思いますよ。500万人のゲーム世代がセガのホームページを読むわけだから、意味がありますよね。

このハードが売れているらしいとなれば、ソフト会社がついてきて、ソフトが多いとなれば客もついてくるじゃないですか。そういう好循環にうまくはまるには、発売してからの３カ月で決まると思いますよ。あの任天堂が今、これだけ苦労しているわけですから。ウチはソフトの質で勝負をします、っていうそのスピリットは、僕はすごく応援する。でもあれだけ苦労しているんだから。マリオやポケモンをもっている任天堂がね。

サターンの今年序盤のラインナップって、良質のタイトルばかりでしたよね。そうしたセガらしさをこのまま埋めてしまうのは、あまりにももったいないと思うんです。もう、なりふりかまわず任天堂とセガが組んでほしいと思いますね。一党独裁っていうのは良くないですよ。僕はPSも好きですけど、やっぱり二大勢力でないとね。任天堂のキャラがセガのソフトに登場したりとか。

「ドリームキャスト」っていう名前は、慣れの問題ですよ。「オリックス・ブルーウェーブ」や「横浜・ベイスターズ」だって、始めはヘンだったですけど、今じゃおかしくないですよね（笑）。多分それと同じで、慣れますから。違和感がある人は一日100回くらい唱えたら、だんだん大丈夫っていう気になりますよ、きっと。

CHECK POINT! PDAを先行でばらまくべき

PDAに関しては、面白い提案があったぞ。「ビジュアルメモリは2500円で売るんじゃなくて、配ったほうがいいと思いますよ。発売までの三カ月の間、これで何かを育ててくださいって、先行企画キャンペーンでプレゼントするとか。あういうのを先に持っちゃうと、本体が欲しくなるじゃないですか。あと、ゲームセンターの機械につくという計画も楽しみですよね。プリクラの画面を家で作ったりとか、AMとの連動性がセガの強みですから」とのこと。なるほどね！

伊集院 光

いじゅういんひかる。タレント。30歳。レギュラーは、「伊集院光のUP'S〜深夜のバカカ〜」（TBSラジオ）、「ゲームウェーブ」（テレビ東京）など多数。

思いつかないものを出してほしい

竹本　泉

たけもといずみ。漫画家。1月19日生まれのB型。知り合いの家のネコが世界で2番目にかわいかったです。もちろん一番は、ウチのネコ。うじゃうじゃ。

本体が小さいわりに厚いのが気になりますね。まぁメガCDの上にメガドライブを乗っけていたことを思えば（笑）。コントローラーが大きいんですけど、もしかしたら非常に使いやすいかもしれませんね。個人的にマルコンが好きなんですよ。形が似ているから、ひょっとすると画期的に使いやすいんじゃないかな？　セガの歴代コントローラーの中では。アナログのジョイスティックが1つしかないのが残念かなぁ。最初から2つあれば、「アサルト」とか「バーチャロン」とかも遊べたんじゃないかなと。

グラフィックなどのスペックはすごそうですね。でも、バベルの塔は縁起が悪いような（笑）。どんなゲームを期待するか？　思いつかないですね。というか、思いつくものを出してもらっても全然うれしくないです。思いつかないようなものを出してもらわないと。ムチャ言ってますね(笑)。個人的には、正直サターンの上位互換にして欲しかったなというのがあります。サターンで気に入ったゲームを全部移植してくれるんだったらいいんですけど。ロゴは気に入ってます。今までのはいかにもロゴマークなんですが、これは子供でも描けるというのがいい。セガのマークって一発でわかるじゃないですか。ただ、名前は短くしやすい方がよかったんじゃないかな。

値段は20,000円以内だったら即購入。でも29,800円だったら、よっぽどアピールしないと売れないですよね。わかっている人は買うんでしょうけど、一般の人はやっぱりね。もし3万円以上だったら、とりあえず64DD買います。64DDの方が楽しそうなんですよ。今は何となくなんですけど。

セガはまずハードありきってところがあるので、これからはソフトで盛り上げて欲しいですね。

パソゲーを抜いちゃってほしい

大石 英司

おおいしえいじ。作家。日本冒険作家クラブ会員。37歳。家庭用ゲーム機のほとんどを所有。最新刊「新世紀日米大戦」第5刊が、6月下旬に中央公論社より発売。

メガドライブが出た時に、8ビットで十分じゃないの？　という意見はあったし、サターンが出た時には、誰が32ビットも使いこなせるんだという批判はあった。もちろん、128ビット機用にゲームを作るなんざ地獄ですよ貴方。プログラマーの悲鳴が聞こえてきます。使い道もない？　いや、使い道はある。例えば動画。32ビット機の規格では、まともに映像を楽しむとまでは行かなかった。CD-ROMの容量も限られていた。ビデオのクオリティで映画なんか観られなかったでしょ？　ハリウッドが、映画とゲームをリンクさせようと意気込んだけど、結局うまく行かなかった。パソコンの世界では、そろそろDVDゲームも出て来るはずで、一気にデータ容量のビッグバンを迎える。でも処理性能では、今の32ビット機には適わない。とは言っても、いずれは性能も追いつくわけよ。そうすると、今の32ビット機というのは、パソコンに比べると一気にロートル化しちゃうわけ。パソコンでやってて楽しいのは、所詮箱庭ゲームとエロゲーだけっすよ。アクションゲームを、17インチ程度のモニターでやってて楽しいわけないでしょ？　パソコンのOSだって3年置きにバージョン・アップする。だいたい、この不況時に子供に20万円も初期投資が掛かるハードなんて買ってあげられないんですから、ゲーム機はパソコンとは別の専用ハードとして進化し続ける宿命にあるのね。だから僕は、他社へのアドバンテージじゃなく、パソゲーへのカウンターとして出世して欲しいと新ハードに期待しているんだな。プログラマが途方に暮れ、パソゲー愛好家が、こりゃかなわん‥‥と絶句するようなハードを作って欲しいね。

作り手の志の高さしだいでしょう

柴田 亜美

しばたあみ。漫画家。週刊ファミ通や月刊少年ジャンプなどで幅広く活躍中。「6月13日、講談社月刊アミで連載中の『ドリームネットPAPA』第3巻が発売になります。みんな買ってね♡」とのこと。

続編と移植だけのラインナップだったらサターン時代から何の進歩もないんで、ドリームキャストならではの、夢のあるオリジナルタイトルを期待しています。

レストランだって、入口と内装が豪華でも、出される料理がマズけりゃ客は来ないよね。ぜひとも味で勝負していただきたいです。それだけのメニューが用意されていると信じています。

同時発売されるという5本のソフトですが、格闘、アクション、RPG、ドライブ物……なんてところが無難に発売されるのか、それともやはりドリームなだけに愉快に想像を裏切ってくれるもんが発売されるのか、ホントに発表を楽しみにしています。

今までのセガには、メジャーでもなくマイナーでもないどっちつかずの"マイジャー"なイメージがあったんですよ。娯楽というものは家族、友達をひっくるめた大勢の人々に楽しんでもらえないと成功とは言えないと思います。

今後、ドリームキャストが本当の意味で世界にメジャー進出なるか、それは作り手の方々の志の高さしだいではないでしょうか？　自分が作った物に値段がつく以上、責任は絶対に取らなきゃいかん！

Sunny Side SNK

うっとおしい梅雨を、ボウリングで弾き飛ばせ！

From SNK!

私の使用キャラはビリーです。え、RB2大会の結果？それも確かに大切だけど、プロセスを大事にしたいね。でも、本当によくやったと思うよ、うん。自分を褒めてやりたいね……（遠い目）。

梅本氏

特別企画　SNK直営のテーマパークへ遊びに行こう！

ネオジオワールド　茨城県

平日は正午から23:00（金曜は翌1:00）、日・祝日は午前10:00から23:00まで営業している、夜も遊べるテーマパーク。14種類のアトラクションはもちろん、ボウリングやカラオケ、ゲームコーナーなどの施設も完備。土・日・祝日は最寄りのJR荒川沖駅から無料シャトルバスも運行中。入場料は300円（小人200円）、ネオジオセット券1,800円（1,600円）、ネオジオフリーパス券3,200円（3,000円）、ナイトパスポート（18:00以降から発売）2,400円、ジュニアパスポート券（第２、第４土曜日10:00～12:00のみ販売）2,200円。詳しくは右の問い合わせ先へ。

毎月変わる期間限定イベントなどもあるので、何度行っても楽しめる。

ネオジオボウル金沢八景　神奈川県

30レーンのボウリング、大型体感筐体も設置したゲームコーナー、カフェテリアなどが完備された施設。営業時間は月～木:12:00～翌2:00、金・祝前日:12:00～翌4:00、土:10:00～翌5:00、日・祝日:10:00～翌2:00。京浜急行線「金沢文庫駅」もしくは「金沢八景駅」より各徒歩10分。

八景京急ビルの２Fがネオジオボウル金沢八景だ。

問い合わせ先

ネオジオワールド（代表）	ネオジオボウル金沢八景	ネオジオボウル千葉浜野
0298-41-3115	0120-363-112	0120-737-522
ネオジオボウル福井	ネオジオボウル熊本	ネオジオボウル名取
0120-737-151	0120-666-188	0120-833-390

HYPER

本日のお題は

ついに各地の王者が決まったRB2。アーケードの対戦もさらに熱い中、イラストも絶好調！愛溢れる作品群をここで紹介。

大阪府／鯖のるんさん

今回の美麗賞！　背を向けたテリー、空を見上げるアンディがとても絶妙で、素晴らしい！

愛知県／紫翠海さん

夏の美女はこうでなくっちゃね。今度は新キャラ李　香緋もぜひ描いてくださいね。

愛知県／角谷敏明さん

ミルキーペンで着色するとは……スゴイかも。テリーが何だかいい味だしています。

京都府／そば処　八神庵さん

ダックのひよこはやっぱり永遠にひよこなのかな？　おそろいでとってもいい感じ！

福岡県／梅太郎さん

梅太郎さんのイラストは味がありますね。そろそろペンなどの画材をそろえてみては？

東京都／あくあさん

RB2から参戦のリック。闘志みなぎる瞳と迫力がイラストからひしひしと伝わってきます！

速報　「RB2」全国大会結果速報、優勝者は？

全国６地区のうち、関東大会は５月24日にネオジオワールドで決勝が行われた。優勝者は橋本徹さん（ギース）、準優勝は高橋達也さん（山崎竜二）、３位は安藤哲史さん（ギース）、小室修さん（李 香緋）。使用キャラは山崎やギースが多かったのが印象的。そしてトーナメント終了後のイベントで、梅本氏が優勝者と対戦する出来事も。結果は上のコメントを…。

約100人の人が詰めかけた会場は、大熱戦の嵐！

※ネオジオボウルはボウリング、カラオケは深夜まで、ゲームコーナーは全日深夜0:00まで営業。ハイパーボウルは全店、全日20:00からスタートです。詳しくは各施設までお問い合わせください。

ネオジオボウル千葉浜野

千葉県

1Fが24時間営業のコンビニエンスストア“am/pm”と約120台のゲーム機を設置したゲームコーナー“ネオジオランド”、2Fが30レーンのボウリング場、約70台のゲームスペースとカフェテリア、そして3Fは21室のカラオケルームで構成されている。近々ハイパービリヤードも導入予定。

JR内房線「浜野駅」から徒歩10分の所にある。車で行くなら国道16号線に出よう。

ネオジオボウル福井

福井県

巨大なショッピングセンターのB棟2Fにあり、施設内には130台のゲーム機、22室のカラオケルーム、30レーンのボウリング、カフェテリアが設置されている。駐車収容台数は約1,000台と大規模のアミューズメント・スペースだ。ハイパービリヤードの導入も予定されている。

JR北陸本線「福井駅」から車で10分、京福電鉄「越前新保駅」から徒歩10分。福井北ICからも近い。

ネオジオボウル熊本

熊本県

九州では初のネオジオボウルが今年2月にオープンした。施設内容は30レーンのボウリングと80台のゲーム機、カフェテリア、イタリアンレストラン、カラオケルーム10室。熊本市のショッピングセンター“クリスタルモールはません”の3Fにあり、年中無休で深夜まで営業している。

最寄り駅はJR豊肥本線「南熊本駅」。駐車場は全体で約5,000台収容。

ネオジオボウル名取

宮城県

全店で初のハイパービリヤードを導入し、新感覚のゲームを楽しむことができる。1Fはゲームコーナー、2Fはボウリング、もう一つのゲームコーナー、カフェテリアで、3Fはカラオケ、ビリヤード。ロードサイド型店舗なので、ドライブを楽しみながら遊びに行くのもいいかもしれない。

名取では初の複合型AM施設。駐車場も約100台収容可能。

ハイパーボールを体験してみよう!

“ハイパーボウリング”とは、アメリカの空間演出ボウリング“コズミックボウル”をSNKが独自の方法で発展させたもの。暗闇の中でブラックライトを使用し、レーンやピン、壁面などが光り、さらにレーザービームなどの演出も加え、幻想的な視覚効果が楽しめるボウリングとなっている。BGMはエイベックスとの提携により、オリジナルプログラムが放送。“ハイパーボウル”を応用した“ハイパービリヤード”が名取店に設置されているのもチェック!

料金は通常プレイに100円増し程度。演出料にしては安い。

フリークス

「RB2」イラスト特集

大阪府／エムハラさん

ロゴとキャラがうまくデザインされていて、まとめ方がとてもうまい一枚です。

大阪府／ももなかばさん

投稿の多かったキャラの一人、アルフレッド。衣装と髪型がかわいいキャラですよね。

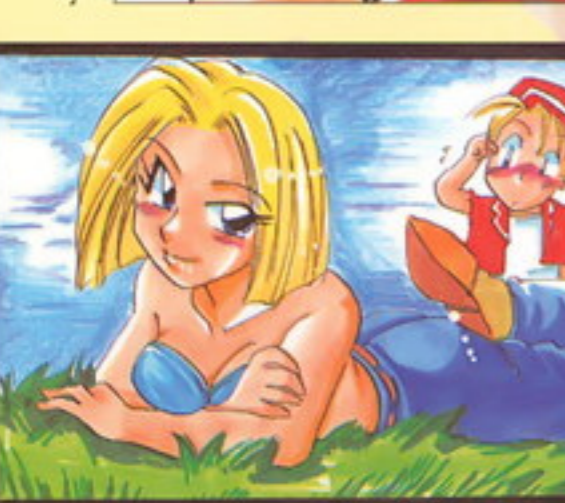
埼玉県／いちにのさん

常連のいちにのさんの描く絵は、女の子が本当にかわいいですね。やっぱりチャイナは肉まん?

大阪府／片桐ひろおさん

おでこのギザギザと頭の鈴が目印の新キャラ李香緋。愛嬌たっぷりのスマイルに十20点!

大阪府／櫻井響さん

皮ジャンとバンダナが似合うナイスガイ、ビリー。今年の日本は雨が多くて、洗濯物があまりよく乾かなくて残念。

神奈川県／あーやんさん

何だかほのぼのしい1枚。色っぽいマリーと赤くなっているテリーがキュートです。

次回はテーマ無制限フリーイラストだよ

次回のSSSでは、久々にテーマを特に定めないイラストを募集。サムスピでも月華でもKOFでもetc…。あなたの好きなキャラクターを描いて送ってください。今まで送って頂いたイラストはすべて保存しているので、送ったけど掲載されていないという人も、チャンスあり! 締切は6/16必着で、「SSSイラスト」係まで。そして、ついに締切迫る、SNK人気キャラ投票98前半期。あなたの好きなキャラクターを3名まで書いて、「SSS人気投票」係まで送ってください。さらに今回からは好きなキャラのイラスト、文字ネタ(好きな理由、きっかけなど)も募集! こちらの締切は6/30必着です。締切以降の投票は、'98後半期の投票扱いとなります。

あて先
〒103-8501
中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「SSS」各係まで

6/5号のSSSイラストコンテストで掲載者の名前に誤りがありました。(誤)東京都/そば処　庵→(正)京都府/そば処　八神庵　です。掲載者にご迷惑をおかけしたことを改めてお詫びし、訂正させていただきます。

アーケード最新特報

大人気稼働中!!今一番熱い対戦ゲームはこれだ!!

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

●セガ●好評稼働中●対戦アクションゲーム●アーケードゲーム（MODEL3基板・STEP2）

「オラ・タン」が出た当初、１プレイ200円という金額で敬遠してしまい、100円になった今ではそのレベルの差についていけない人が多いらしい。だが、あきらめるのはまだ早い!! とりあえずは、テクニックなどに関する情報を入手することからはじめよう!!

基本操作マスター編PART7 センターウェポンをハーフキャンセルする!?

ライデンのレーザーやグリスボックのミサイルのように、２対で１組になっているようなセンター攻撃は、その片側だけを出すことが可能である。これは“ハーフキャンセル”といい、たとえば両トリガーを引いて右側だけをすばやく離しニュートラルの状態に戻すと、右側は攻撃が発動せずに、攻撃の左側だけが放たれるというものだ。この技は、武器ゲージの消費の節約にもなるので、ぜひとも修得してほしい。ただし、攻撃を発動する際には、武器ゲージがとりあえず通常分必要なので、出すときには注意してほしい。

ハーフキャンセル

両トリガーを引いたら、攻撃が出る前に片側のトリガーを離す。

こんな攻撃もハーフキャンセルが可能だ！

機体によっても異なるが、ターボショットや空中ダッシュも可能。

ハーフキャンセルの可能な機体

サイファー

しゃがみや左ターボショットとして出る、４本のビームをハーフキャンセルできる。キャンセルした場合は、左右どちらか２本だけビームを発射する。ただし、空中横ダッシュでも同じ攻撃が出るが、ハーフキャンセルはできないようだ。

武器ゲージの消費が、通常の約半分以下ですむ点が大きな魅力。牽制ならこのハーフを使用しよう。

アファームド・ザ・ストライカー

通常は２発出るグレネードキャノンを、１発だけ発射できる。使用するトリガーによって、弾の性質が変わってくるので注意。たとえば、ターボなら左は弾速が遅くて爆発するタイプ、右は一定距離飛んだあと分裂するタイプになっている。

立ち攻撃は、左トリガーで出るグレネード弾が追尾性能が高く、右はスピードが速くなっている。

ライデン

立ち状態だけでなく、ダッシュや空中、ターボにいたるまでハーフキャンセルが可能。しかも、エネルギー消費が少なくてすむのが大きな特徴だろう。ネット状のレーザーも、使い方次第では逃げ道をなくすように交差させることもできる。

レーザー攻撃はすべてハーフキャンセル可能で、その基本的な攻撃力は失われないのが大きい。

グリス・ボック

基本は、片側のミサイルだけを発射。ただ、ターボショットのように自動的に連射される場合、もう一方のトリガーまで離してしまうと、２段目以降キャンセルされなくなる。また、弾数はキャンセルされずとも、ゲージ消費量の少ない攻撃もある。

ミサイル１発分の武器ゲージ消費量は、非常に少ない。これに、動作のキャンセルも併用しよう。

バルバドス

通常２つのERLを切り離す攻撃を、片方のERLだけにすることができる。また、横ダッシュの場合は、左右のERLを切り離すところを、左右任意の腕と足のERLを切り離すようになる。ERLだけではなく、左ターボの２本のレーザーもキャンセル可能だ。

基本は片側のビットを離して攻撃する。ゲージがたまれば、攻撃中でも再度ハーフキャンセル可能。

各機体のしゃがみ右ターボショット(3種類)を解説!!

今週の各機体攻撃解説は、しゃがみ右ターボショットの左、両、右トリガーの3種類。2本のレバーを内側に倒しながら、トリガーと右ターボボタンを一緒に押すと出る攻撃である。しゃがみターボショットは、立ちターボショットとは、攻撃形態そのものが変わってしまうものから、見た目は同じでも性質の異なってくる攻撃などがある。機体によるその違いを、把握するようにしよう。

しゃがみ攻撃の入力のコツ!!

通常のしゃがみ攻撃なら、レバーを内側に入れてからトリガーを引けば、簡単に出すことができる。ただ、ターボショットの場合、ダッシュしてしまったり、機体がスライドしてターボショットにならなかったりする場合が多いだろう。基本的には、通常時とコツは同じだが、レバー操作よりもターボボタンを若干早めに押すことによって、ダッシュの暴発を避けることができる。

TEMJIN テムジン

【L】転がるのが非常に速いボム。相手に直撃すると、爆発して爆風を発生させる。ダメージもそれなりに大きい。【C】左からソードを振り、ウェーブを1つ発生させる。ゲージの消費量が多いのと、ウェーブの攻撃力が増しているのが特徴。【R】一筋のレーザーを放つ。真正面だけではなく、ロックオンしている相手方向に多少照準が修正される。

LEFT(左トリガー) / CENTER(両トリガー) / RIGHT(右トリガー)

RAIDEN ライデン

【L】初期爆発のときの爆風が、通常時よりも多少大きくなっていて、正面方向にもナパームの火柱を発生させる。【C】攻撃力の高いスパイラル形のレーザー。立ち状態よりも、2本のレーザーの間の幅が広くなっている。ハーフキャンセルも可能だ。【R】弾かれないバズーカ弾を、1発だけ放つ。射程距離が約340前後と短く、立ち状態のほうが使い勝手はいいようだ。

LEFT(左トリガー) / CENTER(両トリガー) / RIGHT(右トリガー)

FEI-YEN Kn フェイ-イェン・ザ・ナイト

【L】ソードでハートを描き、それを直線的に飛ばす。相殺能力に優れており、高い確率でヒットした相手をしびれさせる。ただ、射程距離が約170と非常に短い。【C】直線的で速いハートビームを発射。ヒットした相手の頭上にハートが舞い、動きを鈍くさせることができる。【R】大きいビームを1発発射。ハイパー化の状態だと、ヒットした相手を確実にダウンさせる。

LEFT(左トリガー) / CENTER(両トリガー) / RIGHT(右トリガー)

CYPHER サイファー

【L】7本のダガーを扇状にばらまく。通常のしゃがみ攻撃よりも、ダメージが大きくなっている。【C】激しく点滅するホーミングビームを放つ。スピードが速く、着弾時に爆風を発生。ダメージやアーマーの削り具合もそこそこいい。【R】一筋のレーザーを発射。正面にしか撃てず、ダメージも低いが、ダウンを奪えるのとゲージ消費量が少ないのが特徴。

LEFT(左トリガー) / CENTER(両トリガー) / RIGHT(右トリガー)

APHARMD B アファームド・ザ・バトラー

【L】大きいボムを投げる。転がっていったボムは、相手付近で爆発し、ダウンを奪うことができる。【C】両腕のトンファーで竜巻を発生させる。ダメージはほとんどないが、高い確率で相手をしびれさせることができる。【R】マシンガンを連射。射程距離は約350と短いが、アーマーへのダメージはとても大きい。まとめて当てれば、ダメージもかなりのものだ。

LEFT(左トリガー) / CENTER(両トリガー) / RIGHT(右トリガー)

APHARMD S アファームド・ザ・ストライカー

【L】アファームドBと同様のボム。爆発し、ヒットした相手をダウンさせる。【C】肩のキャノンから、速度が速く途中で分裂するタイプと、速度は遅いが着弾時に爆発するタイプの異なる２発のグレネード弾を発射。ハーフキャンセルも可能で、左は爆発、右は分裂型となっている。【R】射程距離約460程度の弾を４発発射。アーマーを削るのに貢献してくれる。

LEFT（左トリガー） CENTER（両トリガー） RIGHT（右トリガー）

DORDRAY ドルドレイ

【L】スピードの速いドリルを放出。相手をサーチするために、一旦ドリルは止まる。そこからゆっくりと相手に攻撃を仕掛ける。距離約600程度しか飛ばない。【C】腰を軸に、上半身を激しく回転させながらVハリケーンを放射。【R】火炎放射攻撃。立ち状態で出すものよりも、射程距離が若干長い。ただ、外した場合には隙が大きいので、すばやくキャンセルを。

LEFT（左トリガー） CENTER（両トリガー） RIGHT（右トリガー）

ANGELAN エンジェラン

【L】ひし形の結晶から大きな氷柱に変化し、相手をしつこく追い回す。アーマーもそこそこ削れる。【C】２匹の氷竜を同時に呼び出す。非常に速い体当たり攻撃を展開してくれるが、その分あきらめるのも早い。氷竜の動きが遅い立ちターボショットと使い分けよう。【R】氷のチェーンを放つ。ヒットすると相手は氷つき、しばらく身動きがとれなくなる。

LEFT（左トリガー） CENTER（両トリガー） RIGHT（右トリガー）

BAL-BADOS バルバドス

【L】片足を上げて、そこから大きな浮遊機雷を放出。ただ、距離にして約300を越えてしまうと、どこまでも上昇していき消失してしまう。【C】４つのERLを切り離して横一列に並べ、そこから相手をサーチすると直角に曲がるレーザーを発射。ハーフキャンセルも可能。【R】足をそり上げ、束になったリングレーザーを放つ。正面にしか攻撃がいかない。

LEFT（左トリガー） CENTER（両トリガー） RIGHT（右トリガー）

SPECINEFF スペシネフ

【L】大きな浮遊光弾を放つ。追尾性能に優れ、その速度も速いのが特徴。ダメージはほとんどないので、相手を動かす牽制用に。【C】鎌を振り、スピードの速い衝撃波を発生させる。異常なほどアーマーを削るのが強味。ただ、高さがないため、ジャンプで簡単にかわせる。【R】弾速の速い、光の剣を１体だけ発射。ゲージ消費は少ないが、動作がやや遅いのが難。

LEFT（左トリガー） CENTER（両トリガー） RIGHT（右トリガー）

GRYS-VOK グリスボック

【L】火柱を１回だけ上げるミサイル数発と一緒に、ナパームミサイル１発をばらまく。【C】背中から、大きなミサイルを頭上に発射。相手の位置を探りながら、降下してくる。着弾すると大きなキノコ雲を発生させ、それに触れると自機にもダメージがおよぶ。【R】小型ミサイルを最大４連射。速度が速く、相手に弾かれることもない。ヒットさせるとダウンを奪う。

LEFT（左トリガー） CENTER（両トリガー） RIGHT（右トリガー）

LECTURE PART3

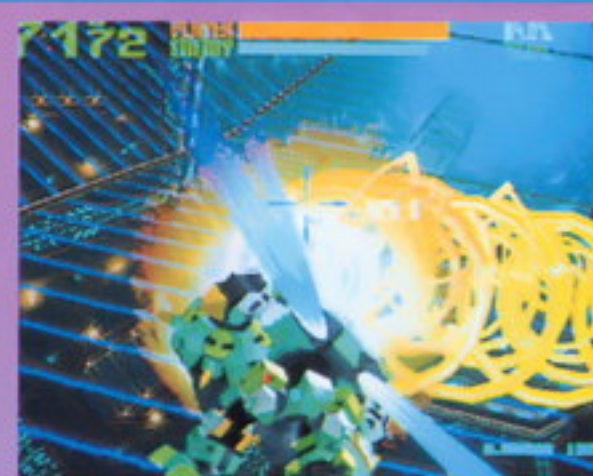
機体別戦術解説

【基礎知識編③】各機体の武装の特徴と主に使える発射形態（公開分のみ）を解説する基礎知識編もはや3回目。自分の使う機体はもちろんだが、対戦相手となるほかの機体の部分もしっかり読んで、相手の動きを理解する一助となればうれしいのだが……。

理想的な防御力と圧倒的火力でごっそり体力を奪え!!

RVR-68 ドルドレイ

DORDRAY

ドルドレイの最大の魅力は全キャラ中一の防御力。これを生かすべく、中距離で闘いたい。そのためにも遠距離では、2段ジャンプからの右ターボセンターウェポン＝Vハリケーンをターボボタンを押しっぱなしで旋回しつつ出し、相手を転倒させて間合いを詰めよう。ライトウェポンのファイアーボールは、しゃがみ、横スライディングショットなどで爆風を起こせば、相手の攻撃を遮断できる。爆風は長時間発生し、中に一定時間いた相手の転倒も期待できる。立ちレフトウェポンのドリルは障害物を貫通し、相手に接触すると一定時間ダメージを与える。攻撃タイミングの異なる右ターボ立ちドリルとの併用が吉。近距離では、相手のダッシュ軌道を横断するように大ダメージを狙える前ダッシュVハリケーン＆ドリルを使おう。ターボボタン＋旋回操作で急旋回が可能だ。また、ダッシュ攻撃を横ダッシュでかわした後、バーティカルターンから弾速の速い前ダッシュしゃがみファイアーボールを狙え。この距離なら、いつでもキャンセルできるしゃがみVハリケーンで障害物越しの攻撃も○。近接戦では、レフトトリガーの出が早く、センターは横に強い。

2段ジャンプからの右ターボVハリケーン。広範囲へ攻撃可能。

前ダッシュドリルは突撃系統の攻撃になる。旋回して軌道調整。

ビーム攻撃のオンパレード!! 空中機動で相手の攻撃をかわせ!!

RVR-42 サイファー

CYPHER

サイファーの特徴は、3つの武装がすべてビーム系統の光学系兵器という点と、空中での移動が非常に高速であるという点。レフトウェポンのダガーは、相手の攻撃をかき消す能力に優れる。立ちでは5発発射されるが、これを2～3発目が発射された時点でレバーを横（片方のみ）に入れることでキャンセルすれば、ゲージ消費が抑えられるので、無限に発射が可能。ただし、右方向のみ射出されるので、使いどころに注意。また、ジャンプ右ターボは当て所が難しいが、威力に優れる。2段ジャンプから旋回を使って出そう。センターウェポンのホーミングビームは、しゃがみなどで射出すると、4つに分裂。追尾性能が高く、移動しゃがみなら使い勝手がいい。また、右ターボでは1発の光球になり、着弾すると爆風を起こす。Vアーマーに対する影響も大きいため、遠距離や空中の相手に対して使っていこう。右ターボのビームバルカンは、連射がきき、多少の攻撃なら打ち消すほか、右ターボではレーザー状に変化。ゲージ消費量が少なく（フルゲージから3連射が可能）出が早いため、相手の硬直を狙っていこう。近接はライトのほうが正面に対して出が早い。

俗にいうマシンガン入力で無限に発射が可能な立ちダガー。

右ターボホーミングビームは移動しゃがみで使いたい。

やはりトンファーが威力大だが中～遠距離も申し分なしの性能

RVR-39 アファームド・ザ・バトラー

APHARMD B

アファームド・ザ・バトラーは前作アファームドの直系的性格の機体。しかし、武装は大幅に充実し、距離を選ばず闘える。なんといってもレフトウェポンが立ちやしゃがみ状態でナパームになったことが大きく、エンジェランの双龍など、たいていの攻撃をかき消すことができる。距離を詰めるときには、このナパームを盾にしよう。しゃがみで投擲がさらに早まる。また、右ターボでは弾体を蹴り飛ばす。しゃがみで出せば早く飛び、立ちやジャンプからなら遠距離に攻撃可能。ダメージも大。センターウェポンのトンファーは、遠距離ではソニックリングを発射するが、スピードがあるうえ連射もでき、相手の攻撃にあまり影響を受けず使い勝手がよい。しゃがみや横ダッシュスライディングショットでは、リングが竜巻状に発射。当たった相手はしびれて一定時間身動きできないので、相手の技量によるが、ダッシュ近接など追加攻撃が可能。近接トンファーも一発ならヒット可。ライトウェポンのマシンガンは、主に牽制で使うが、右ターボでは相手のVアーマーを削る。はじかれてもOKという点に注目。近接戦はダメージならセンター、出の早さならレフト。

レフトウェポンの中でも近接信管のうえ威力の高い右ターボ。

しゃがみセンターの竜巻がヒットしたら、追加攻撃を狙いたい。

SEGA AM R&D分室 OFFICIAL

FLAT OUT!

LAP. 13

「セガラリー2」開発者インタビューもいよいよ第3回目。今回はキャビネットの開発に携わったスタッフを直撃！　筐体の開発スタートから完成までの道のり、そしてここでしか言えない開発裏話などを聞いてきたぞ。

SEGA RALLY 2 SPECIAL INTERVIEW PART3

「セガラリー2」筐体設計担当
西村英士 EISHI NISHIMURA

セガ入社1年目に手掛けたのが「デイトナUSA」。その後「セガラリー」「マンクスTT」「スカッドレース」そして「セガラリー2」と、レースゲームの筐体設計街道まっしぐらの強者。

「セガラリー2」筐体デザイン担当
松葉稔 MINORU MATSUBA

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」「ウェーブランナー」などを手掛け「ラリー2」へ。レースゲームの筐体を手掛けるのは初めてだったというが、そのおかげか斬新なデザインが生まれた。

「セガラリー2」サウンド&SE担当
河村知之 TOMOYUKI KAWAMURA

以前はAMのサウンドセクションに所属していたが、現在はフリーとなり多方面で活躍中。サウンドはもちろんプログラムもこなし、家庭用ゲーム機のソフト開発にも携わっている。

ムリも言われましたけど満足できるものができました（西村）

ロールバーのフォルムは偶然ひらめいたんです

――まず今回の「ラリー2」のキャビネット開発についてですが、どういったところからスタートしたんですか。

松葉　実際にキャビネットのデザインを始める前に、「ラリー2」をどんなゲームにしていくのか、それならどういうものを付けなければならないのか、というあたりのミーティングをメインに進めていきました。僕の場合はデザインが担当なんですけど、本格的にデザインを考え始めたのは、ロケテストが近くなってきてからですよ。

デザインにあたっては、まず筐体自体を動かすようにするのかなど、ミーティングで出たアイデアを1つ1つまとめていくという感じで進めていきましたね。最初は僕のほうもラリーの筐体ということで、外見を見てラリーカーのイメージが思い浮かぶようなものにしようと考えていたんです。カバーが掛かっていて、そのカバーに囲われるような形で車の面ができているような感じでしたね。でも、いくらデザインを進めていっても、潰した車のようにしかならなくて。実際にはそれで、ゲーム機として成り立っているものもあったので、気にしなくても良かったのかもしれないのですけど、やはり個人的に気に入らない。そこで他の人の意見を聞いたんですが「ミニカーのような1人乗りの車みたいで、オモチャっぽい」と言われたりして、デザインの段階で詰まっていたんです。

ところが土壇場にきて、構造材をラリーカーの中に組んであるロールバーに見立てて、そのロールバーでフォルムを作ってみようと思いついたんです。本当に偶然ひらめいたんですけど、作ってみたらすごく良かったんですよ。周囲の人間には「スカスカになるんじゃないか」とか言われたんですけど、そんなこともなかった。そこでデザインの方向性が決定したんです。

――それに当然動きが加わるわけですが、動きのデザインはどう考えたのですか。

西村　最初にラリーということで、車の動きをリアルに体感できるようなものにしようという構想はあったんです。しかしコストや時期のことなどで問題があって、結構悩みました。でも「どうしてもやってくれ」と開発チームから言われてまして、「ちょっと値段も高くなっちゃうよー」って脅かしたりしてたんですけど（笑）。最終的にはチームの熱意に負けたという感じですね。やるしかないと。

それで本格的に動きのメカニズムを考えましたね。足元やシートの下に振動させる装置を入れてますけど、あれも初期段階から構想にあったもので、その振動＋筐体の動きで体感させようと。ただし機構的にどうするかという点は非常に悩みまして、やっと今の形になったんです。構想はあっても、それを形にするには、すごく時間がかかりますから。

――実際に動かすと言っても、他のゲームと差別化を図らないといけませんしね。

西村　そうなんです。動きに関しては、開発チームからかなり要望があったんです。先ほども言いましたけど、動きと振動の部分ですね。じつは以前からずっと車ゲームの筐体を作っていまして、続けていくうちに「何か足りないなぁ」って思っていたんです。クラッシュしても、ガーンっていう音だけで表現するという部分とかに。それで音と振動とを組み合わせて、きちんと体感できるようにしたいというのを皮切りに、ラリーには路面の砂利が上がる音もある。それに合わせて床を振動させたりとか。そういう路面の状況がわかるようにしたいっていう願望があったんです。もちろん、それは筐体だけでは実現できませんから、サウンドにも結構ムリを言ってやってもらいましたね。

――河村さんも初期から開発に携わっていたんですか。

河村　開発に入る前の数カ月間は一緒にミーティングに出まして、ある程度形が固まってきてから作業に入ったという感じです

これは初期のデザイン画。車をモチーフとしたデザインになっており、松葉氏の言うとおり、平べったい印象は拭えない。現在のパイプフレームの形態（右）と比べてみると、明らかに違うことがわかる。

SEGA AM R&D #8 OFFICIAL FLATOUT!

デザインは現在と同じものだが、カラーリングが異なるバージョンの3面図。落ち着いた雰囲気を醸し出している。

こちらが現在のバージョンで、左のものとは、これまたかなり印象が異なる。赤、緑、白の3色の色使いが絶妙だ。

最初パイプフレームは不安でしたがやって正解でしたね(松葉)

ね。私は前回の「ラリー」からやっていたんで、その時にできなかったことを今回やろうというか、それから発展させたものを作ろうという考えがあったんです。

簡単に言えば、SEで箱庭を目指してるんです。ただSEをつけるのではなくて、そこに存在するもの同士が相互に干渉し合うような。絵でも、光源処理でそこにあるものが統一されますよね。それと同じように音に対しても、そこにものがあって、それに対してどのようにその空間に触れたか、どのように音が干渉し合っているのかっていう部分を考え、注意しながらやっています。

西村　サウンドはこだわりましたね（笑）。だから、スピーカーもかなりこだわりましたよ。スピーカーの中身を今までの筐体とは大幅に変えて、ユニット部分も交換したりと、本当にイロイロと作り替えたんです。何十個もスピーカーを用意して「これどっちがいい？」とか聞きながら、１個ずつ試していきましたからね。

河村　先にスピーカーがあったんじゃなくて、スピーカーがあとから付いてきたというか、「ラリー２」のサウンドに一番合うスピーカーを選んだという感じですよね。

西村　ロケテのときは値段の高いスピーカーを付けたんですが、いざ量産を始めようとなったらコストがかかりますから。それに合うスピーカーを探すのも、また大変で（笑）。取り付ける角度も重要だしね（笑）。

河村　角度は、結構試行錯誤しましたね。ムリ言ってしまって（笑）。

――実際にサウンドや動きが絡んでくると、ソフトとの兼ね合いも難しくなってくると思うんですが。

松葉　たしかに難しい部分もありましたけど、そのへんはミーティングで吸収したという感じですかね。みんなで見て、みんなで決めるっていう。最初から水口さんが、「全員で作っているんだ」っていう意識を持たせようとして、そういう言葉を口が酸っぱくなるほど言ってたので、ミーティングで集まると、いつもチームのみんなでいろいろと話し合いしてましたね。

西村　実際イロイロありましたよ。開発チームも無茶ばっかり言うから(笑)。サイドブレーキを付ける付けないで、かなりもめましたね。最初は「どうしようか、付けて壊れたらイヤだしなぁ」みたいな(笑)。「付けたらどうなるの？」という感じで、ウチとしてはかなり否定的だったんですよ。元々あるものじゃないので、全部一から作らなくちゃいけないですしね。それでもプロジェクトが終わる間際に「どうしても付けてくれ」って言われて、仕方なく付けたっていう感じです。でも、リリースされた当時って、みんなサイドブレーキ使わないんですよね。それで、本当に付けて良かったのかなぁって思ってたんですけど、最近はみなさん使用されているんで、良かった良かったと(笑)。

「セガラリー２」の筐体は今までで一番です

――その他にも、今回こだわった部分はありますか。

松葉　筐体のカラーリングの部分ですね。いくつかイメージを考えていても、最終的には１つに絞られなければならないですよね。いろんなメーカーの車が出ていて、いろんな形のものがあって、でもその中のどれか１台に偏らせることなくラリーをイメージさせなければならないんですよ。だから、結構色には苦労しましたね。

カラーリングという点では、派手さというより硬派なイメージ。現在ではなくて、少し昔の憧れのラリーカー、そういうイメージで考えています。それからマークやスポンサー類のロゴが、しっかり見えるようにも気を配りました。開発当初から、マーキング類などもすべて本物を使おうということでチームが動いていたので、かなりソレっぽい仕上がりになったと思ってます。

西村　あと、今回メーターを付けていないんですよ。今までは絶対メーターが付いてましたけど、今回はあえて取ったんです。

松葉　そうですね。だから今回は、徹底して匂いを排除したり、また匂わせたり。何かの車に似せるというよりも「セガラリー２」の原機として考えて作りましたよね。ですから今回は、ラリーを匂わせた素材でゲーム機、機械を作りました、というように考えていただけると良いかと思います。

――「ラリー２」の筐体の開発にあたって、率直な感想はいかがですか。

松葉　当初パイプフレームは、いろんな意味で不安だったんですよ。なにせ自分でも、作ってみなくちゃわからない。確証がないわけですからね。でも出来上ってみると、本当にうまくまとまったので良かったと思います。

今回個人的に思うのは「いつもより贅沢だったなぁ」という部分ですね。本当にここまでしていいのか、って言うくらいにデザインにお金をかけてもらいましたから。

河村　僕はいつも「ああ、結局取られちゃった」っていう気持ちを味わってたんで、「あれ、この部分、誰も何も言わないけど、付けといてイイのか！」っていう（笑）。そういう意味でも、僕としては納得したものができましたね。

西村　僕もいろんな意味でおもしろかったですよ。今までにない試みもどんどんできましたしね。ただし開発チームの注文全部には、応えられなかったという点が残念ですけど（笑）。

――では最後に、「ラリー２」プレイヤーに向けてコメントをお願いします。

松葉　音、雰囲気、環境……。筐体デザインの立場からプレイヤーに対しての仕事っていうのは、看板と同じなんです。いかに目に留めてもらうか、興味を持ってもらうかということだと思うんです。ゲームを始めてもらう前の段階で、座る前にワクワクしてもらうのが仕事ですから。ゲーム機がいっぱい並んでいるところにあっても、異質だと思うんですよね「ラリー２」って。でもラリーの雰囲気はすごく感じてもらえると思います。今言いたいことは「とにかくやり込んでください。」ということですね。

西村　自分が作ったものってすごく愛着があるので、みんなも「俺の車だー」っていうくらい、大事に扱ってほしいですね（笑）。壊さないでくれー（笑）。あと、今回の筐体の動きは、今まで作った中で一番イイと思っているので、ぜひＤＸ筐体で「ラリー２」を存分に楽しんでください。

河村　音だけを聴いてもらおうと作ったのではないので、ゲームをやって、そこから音を聴くっていう快感を味わってほしいですね。ゲームをやっていて気持ちよくなる要素の一部分として、音を感じてほしいです。個人的にゲームの音っていうのは、画面や動きを後押しして演出するものだと考えているので、とにかくゲームをやって気持ちよさを感じてください。

音を聴くのではなく感じてほしいですね(河村)

Information from AM分室

「ラリー２」も市場に出て、はや2カ月が経ちます。オフィシャルHPのBBSを見ると、巷では全世界のセガラリーストが凌ぎを削っているようですね。

ものすごいタイムが出ていたりして、開発をした我々も驚いているところです。

この盛り上がりを見て、現在、オフィシャルタイムアタックイベントを企画中です。近いうちには開催したいと思っています。詳細が決定次第、告知させていただきますので、皆さん、それまでに腕を磨いておいてくださいね。

お便り・質問大募集!!

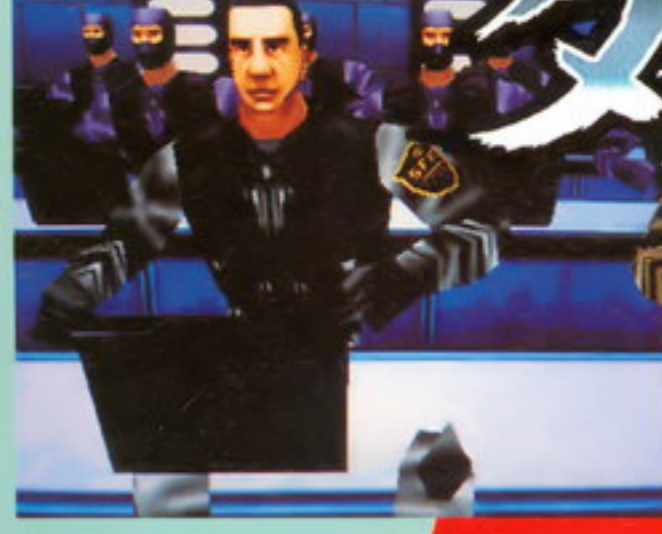
本コーナーでは読者からのお便り、質問等を大募集中！　AM分室に関することなら何でもOK！　下のあて先まで送ってほしい。

【あて先】〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「AM分室FLATOUT!」係

SEGA 公認!! AM1研

だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT.#1 OFFICIAL CORNER!

かねてからウワサのあった「謎の島」がついに公開に! 絶好調の「ダイナマイト刑事2」、ミッション1を攻略だぜ!

空から海から刑事大突入!!

先日のプライベートショーにて、完成度80%バージョンが出展された「ダイナマイト刑事2」。残るは微調整を残すのみで、ステージ構成などはほぼ完成しているようだ。今回は3つのうちの1つ目のミッション前半をポイント攻略していこう。ミッション1は今回初公開となる場所が多々ある。前半から中盤にかけてのインドアでの戦いが熱いぞ。そして後半は、ウワサの謎の島へと上陸。(このご時世に)海賊船を舞台とした戦いが繰り広げられる。

MISSION SELECT
MISSION 01 PARACHUTE ONTO THE SHIP FROM THE AIR
MISSION 02 USING A BOAT INFILTRATE THE SHIP FROM THE SEA
MISSION 03 APPROACH THE SHIP FROM UNDER THE WATER

挿入デモもスバラシイ!!

各ミッションではそれぞれ違ったデモが要所に挿入され、展開を盛り上げてくれる。サイボーグ化したウルフ本郷もスゴいが、気になるのはやはりキャロライン嬢のお姿。MODEL2になってますますプリチーになってます。

シーフード、そしてSEXY海賊!

刑事たちはダメージを受けると服が破れていく。ジーンの姿に注目!

ミッション1と3では、最終シーンは謎の島へと舞台を移す。そこに待ち受ける真のボスとは一体? 詳細は次号で。

カリブの海賊!?

ダイナマイト刑事(DEKA) 2

●セガ●6月稼働予定
●アクション
●MODEL2基板

MISSION 1 PARACHUTE ON TO THE SHIP FROM THE AIR

～刑事、空からヘリで登場！～

前編

このミッションの突入シーンは空。ヘリでやってきたブルーノほか２名は空挺部隊よろしくパラシュートを使って上空から降下し、デッキの上へと舞い降りる。甲板はことのほか見張りが少なく(いいのか!?)、数人の敵を倒せば、シーンはすぐさま船の内部へと移っていく。

デッキ

最初のシーンは甲板。見張りの敵と、騒ぎを聞いて駆けつけた数人の応援部隊を倒せば次へ。軽～く倒せる。

プレイルーム

船内に入ると、敵がたむろする娯楽室のような場所に。アストロシティ筐体を投げて敵を一気に片づけろ。

CAUTION!

階段からSEALS隊長の頭をかすめて飛び出すミサイル。刑事たちは爆風によって甲板へと吹っ飛ばされてしまう。回避できないとダメージになる。

BOSS 海賊クックとマダムヤン

噴水のある甲板に登場する２人組。マダム(女)がクックを上へ放り投げたら要注意。ボーっとしてると潰される。影が見えたら走って回避しよう。

レーザーガンやミサイルなど武器が豊富。ボスに備えて取っておこう。

階段

移動中、階段で敵に出くわす。左の方にある電話は棒状の武器と同じ効果をなす。リンゴは食べよう。

CAUTION!

次のシーンである床屋の入口に立ちはだかる敵をボタンを押して蹴散らそう。失敗するとダメージとなる。ここではCAUTIONの警告が出ないので注意。

バーバー

船内になぜか存在するレトロな床屋。手前と奥にあるヘアモデルの笑顔がなかなか不気味だ。壊せば武器に。

CAUTION!

移動中の通路に突然現れる敵。ボタンで吹っ飛ばせば、正面の部屋に叩き込んでそのままスルーできる。失敗すると共々部屋に突っ込んでバトルするハメに。

レストラン

広いレストラン。敵も多く、特に剣を持ったヤツに注意。フランスパンやシシカバブなど武器は惜しまず使おう。

CAUTION!

追っ手から逃れるために次の部屋へと移動する。閉まるシャッターをボタンで回避しなければならない。失敗すると痛くてカッコ悪い。ここでは警告は出ない。

BOSS シェフポワレ・ド・サ・カイ

強力なコック。捕まるとヒドい目に遭うので、周囲にある手榴弾や冷蔵庫などを使って遠距離からの攻撃が有効。周囲にあるPを有効に使え。

倒れたら離れたほうがいい。危険です。

貨物室

小型エレベータで降りてくる貨物庫。マシンガンが豊富だが、殺虫剤が強力。次の面まで携帯することもできる。

冷凍庫

冷凍庫に住むカニ男。こいつらはダウンさせたあとが怖い。攻撃後は離れて様子を見よう。肉は攻撃すると武器に。

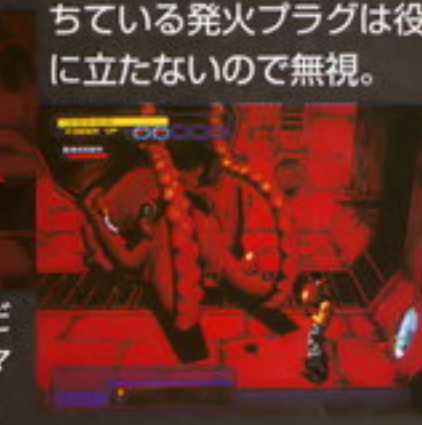
CAUTION!

冷凍庫のコンベアはなぜか船の機関室につながっている。このコンベアが大爆発するので、レバーでどちらかに回避しよう。失敗すると落っこちてダメージに。

エンジンルーム

敵が多く現れる機関室。２本のミサイルを無駄なく使おう。足下を走る炎は踏むと焼かれる。敵を巻き込むのが吉。

BOSS エンジンの大ダコ

巨大なタコ。正面に立つと巻き取られるので、攻撃したらジャンプで横に回って再び攻撃せよ。落ちている発火プラグは役に立たないので無視。

離れると小ダコを吐きだす。コイツを倒すとSマークが出るのでゲット。

MISSION1後半へ

舞台は謎の島へ！

刑事たちが機関室で暴れたもんだから、おかげで船は大爆発(ウソ)。目的を果たしたテロリストたちは脱出し、アジトらしき謎の島へと戻っていく。内部が空洞状になったこの島、一部では「海賊トラの穴」と呼ばれており、未来を担う海賊のたまごがウヨウヨしているらしい。気を引き締めて挑むように。内部については次号にて公開予定！　心して待て！

今週の箱崎の母的占い

6/5(金)〜6/18(木)

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「スーパーリアル麻雀P５」から遠野みづきさん。６月26日生まれのかに座。物知りなその人を意識している自分にびっくりします……。憧れが恋心に変わってしまったのかな。でも、その人とつり合う女性になるにはかなりの努力が必要です。でも、これからのあなたの努力次第で相性度はどんどん変化しますよ。

金運	使わないほうがいいでしょう。
健康運	身体が硬くなっていませんか？
仕事・勉強運	今ががんばりどころです。
愛情運	発展途上。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子：とりあえず、一端リセットするのが良さそう。まっさらな所に立った時、あなた自身の考えがはっきりするはず。思い切りが大切ですよ。

女の子：恋愛運が低下しているようですね。彼とケンカ中の人は、早めに仲直りしないとこのままお別れなんてことになってしまうかも……。

今週の運気は柳の枝のよう。風に吹かれてゆらゆらと揺らぎ、人の運気と絡んだりして……。あまり深刻に悩まないようにね。こういう週があったほうがあなたにはいいみたいだから。

幸運の鍵はピンク、お店のBGM、何も考えない時間。しばらくすると、自分なりの考えがまとまるはず。とにかく、焦らず待ちましょう。

おうし座 4/21→5/21

男の子：不意の逆転ホームランを打たれてしまわないように。一瞬のスキを狙って邪気があなたに入り込んでしまいます。お守りは効果あり！

女の子：あなたの調子をグッと戻してくれる人がやってきます。その人は話も楽しく、長く付き合える相手です。案外もう側にいたりしてね。

完全復活には、非常に時間がかかってしまいそうですね。あなたにちょっかいを出すやからも多いかと思いますが、今週は力を蓄えて、来週以降、存分に暴れてやってください。

幸運の鍵は黄緑、飲み物、ハーブを使ったモノ。腕や足など肌を出す部分に、火傷や虫刺されの暗示。突発事故に十分な注意が必要でしょう。

ふたご座 5/22→6/21

男の子：失敗は成功のもと。よく考えて、やり直してみましょう。常にやり終えた時の喜びのことを思ってがんばってね。でも、梅雨だからなぁ。

女の子：何かあっても、休憩するタイミングを作ってくれたと思い込むことです。精神的な負担をできるだけ軽くしましょう。きっと大丈夫！

せっかく昇り始めた運勢が、いつの間にすり替えられてしまいました……。もうしばらく辛い時期が続きそうですね。こんな時、友達の気遣いが妙に心に染み入るものなのです……。

幸運の鍵は銀、ドア、硬い地面。精神的にもろい部分があるので、歯止めが利かなくなる可能性がありそう。なるべく明るく、楽しく、ね。

かに座 6/22→7/22

男の子：迷いごとは次の日まで引きずらず、即日解決できるよう努力しましょう。毎日ハードなので、余分なものに力を分散させないように。

女の子：周囲に起こること、すべてに興味がわき、楽しい毎日が過ごせそうです。新しい趣味も見つかるかも。とことんエンジョイしましょう。

見た目だけはいい方向に進んでいるように見えますが、その道はその場に立ってみるとかなり険しいもののようですね。引き返すのなら今のうち。でも、その道の終わりには……。

幸運の鍵はオレンジ、透明なバック、一歩一歩確実に進むこと。歩き出したら、とにかく最後まで振り向かないこと。ここがポイントです！

しし座 7/23→8/22

男の子：バラバラになってしまったモノをいかに早く修復できるかがカギ。デキはともかく、まず形をつくること。修正は後からゆっくりと。

女の子：気がつくとトップに立っているってことが多そう。でも恥ずかしがっている場合ではありませんよ。あなたも周りも困るんですから。

お金が本当によく出て行ってしまう週ですね。先のことを考えて、ちょっとセーブしましょう。全体的な運気は好調。近々仕事仲間、学友がいい知らせをあなたに運んで来てくれるはず。

幸運の鍵は紺、分厚い本（マンガ可）、くるくると身体に巻き付けるもの。運命は向こうからやってくるもの。必ず良いことあります！

おとめ座 8/23→9/23

男の子：待っていた知らせがやってきます。今週はいろいろなものがあなたのもとに舞い込んでくるでしょう。困っている人ならちゃんと助けて！

女の子：人込みの中に紛れてしまう気配あり。もっと声を出していろいろな人に自分を知ってもらうことが大事。そこがスタートなのですよ。

運気が急上昇すると言えるでしょう。あなたが追いつけないほどの急激な運気の回復ぶりに、周囲もびっくりしてしまうほどです。まず落ち着いて、このチャンスを長く維持するのが吉。

幸運の鍵はライトレッド、電灯、自然思考。あなたにとって味方を多く作れる時。いい機会です、いい仲間をたくさん作りましょう。

てんびん座 9/24→10/23

男の子：いよいよ新しいアイデアを実際に試すチャンスが巡ってきます。うまくいかなくても周囲の印象にかなり強いインパクトを残せそう。

女の子：１人ぼっちという現実にショックを隠し切れない様子ですね。仲間が欲しいなら、もう少し協調性を持って！　１人は大変でしょう？

もって生まれた運に助けられているようです。でもこれは、すべてがあなたの実力ではないということ。もう少し努力が必要。でもここで蓄積された知識は、やがてあなたの力になります。

幸運の鍵は薄紫、靴、崩れかけた天候。自分の目線より高い所に注目してみてください。きっと何か、おもしろいことがありそうです。

さそり座 10/24→11/22

男の子：結果がわかっていたとしても、一応最後までやり抜いてください。あなたの今後の参考にもなりますから。周りの意見をよく聞いて。

女の子：異性との付き合いは慎重にね。体調の変化に十分注意を払いましょう。ちゃんとしないとあなただけの問題でなくなってしまうかも。

流行に敏感になってしまう傾向があります。新しいものを取り入れることによって、あなたにいい変化が起こります。でもマネばかりではダメ。それを自分なりに発展させなければ……。

幸運の鍵はワインレッド、リボン、いくつかに区分けされたもの。今週のあなたは、夕方から調子が出てきそう。あまり早く動くのも……。

いて座 11/23→12/21

男の子：あなたの前に立ちふさがるライバルがかなり強力ですね。気分的に優れないことも多そう。今はうまくやり過ごすしかないみたいです。

女の子：あなたの勘違いからケンカが起きてしまうかも。何事も落ち着いて考えればわかること。好きだから余計、気にしてしまうのかな？

思いやりも、あなたの心が試されている証拠です。いたずらや意地悪をすると、そのままあなたに返ってきます。あなたには大したことでなくとも、相手は確実に傷ついているのです。

幸運の鍵は縦縞、夢の中、細かいものの集合体。日記をつけてみませんか？　カレンダーに目印でもＯＫ。何かいいことがあるかも……。

やぎ座 12/22→1/20

男の子：いさかいが絶え間なく続いてうんざりしそうで……。少し１人で行動してみては？　相手や自分の見えなかった部分が見えてきますよ。

女の子：直感的に、何かあるなと危険を感じた時には近寄らないこと。あなたを守護している人が教えてくれています。いいことは積極的にね。

後に控えている恋愛運のために、運（ラッキー）は使わずためておくのが吉。きっかけはちょっとしたことから。それこそ落とし物だとか、席が隣になったとか。縁は不思議なものですね。

幸運の鍵は琥珀色、スポンジ、暖かい光。金銭的には周囲につられて、ついついムダ遣いしてしまいそう。できるだけ、節約しましょう。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子：いっそ、今いる所から逃げだしてしまったら？他の人に迷惑がかからないよう、配慮して一気に誰も追いつけないような所まで……。

女の子：節約するのはいいけれど、周囲が心配するような切り詰め方はあなた自身の運気の入口も狭めてしまっているのです。ほどほどにね。

せっかく掴んだ幸せ、開けてみれば中身が違った……、なんてことになってしまうかもしれません。よく見れば、同じ物が２つ。目を離す時は、自分の中で目印を作っておきましょう。

幸運の鍵は赤、植木鉢、規則正しく聞こえてくる音。高い所からの落下物にはくれぐれも注意しましょう。物理的衝撃だけにあらず！

うお座 2/19→3/20

男の子：普段の付き合いがここにきて力を発揮してくれそうですね。付き合いが古ければ古いほどその力は絶大。横のネットワークは大切に。

女の子：もう少し周りのことも考えてあげたほうがいいのでは？　世の中、あなたのペースに付いてこられる人ばかりではないのですから……。

ストレスのせいで、すべての調子が狂ってきてしまいます。そんなことないよって、言う人も気がついていないだけ。気力は底が見えているので、乗り切るにはかなりの体力が必要。

幸運の鍵はカーキ、さつまいも、肩の力を抜くようにすること。気分転換をマメにするようにしてはどう？　楽な姿勢で臨みましょう。

イラストの見方／■…絶好調！　■…ふつう　■…今ひとつ

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極（きわみ）

サターンはまだまだがんばります！

裏技の極 初段 サターンソフト2本
裏技の極 一級 サターンソフト1本
裏技の極 二級 図書券3,000円分
裏技の極 三級 図書券2,000円分

はみ出し情報

新世代マシン「Dreamcast」の話題が盛り上がっているが、サターンの新作ソフトにも注目したい。もちろん、このコーナではそんな新作ソフトの裏技を随時募集している。発見した読者はすぐに編集部までハガキで送ってくれ。気合いの入った熱いハガキ、待ってるぜ！

一級 GT24(ジャレコ)

難易度&レースタイム追加コマンド！

愛知県／木村 稔

オッス！　セガ期待の新ハード「Dreamcast」の発表もあって騒がしいサターン業界だが、このコーナーでは変わらずサターンの裏技を紹介していくぜ。今週最初に紹介するのは、24分間の熱いレースバトルが繰り広げられる「GT24」から。なんとこのゲームには、2つの難易度と、REALモードが隠されていたのだ。これらのモードをプレイするためには、タイトル画面にPRESS STRATが表示されている間に「A.C.A.C.A.B」の順に押そう。この時、空ぶかし音が鳴り、ⓒ1998 JALECO LTD. の文字が金色に変われば成功だ。

ポイント
タイトル画面のPRESS STRAT表示中にA.C.A.C.A.Bの順にコマンドを入力する

まずは、タイトル画面でコマンドを入力しよう。素早く入力するのがコツだ。

成功すると、空ぶかし音が鳴り、ⓒ 1998 JARECO LTD.の文字が金色に変わるはず。

難易度設定に、通常の2つに加えて、新たなSUNDAYとMONSTERが登場する。どんなレースになるかは、自分の目で確かめろ！

レースタイムに追加されるのはREALモード。このモードでは、なんと本当に24時間耐レースを体験できるのだ。ぜひ挑戦してくれ！

二級 GT24(ジャレコ)

隠しカー出現！

編集部提供

上の裏技は体験したか？　続けて、隠しカー3台を使用できるようになる方法を教えるぜ。まず、上記の裏技コマンドを成功させよう。そして、通常、AかCボタンで決定させる各レースモードを、スタートボタンで決定するんだ。

ポイント
上記裏技のコマンドが成功している状態で、各モードを決定時にスタートボタンで決定する

まずは上記で紹介した裏技のコマンドを成功させ、各モード選択時にスタートを押せ。

これで、本来なら各コースで入賞しないと出現しない隠しカー3台が使用可能になる。

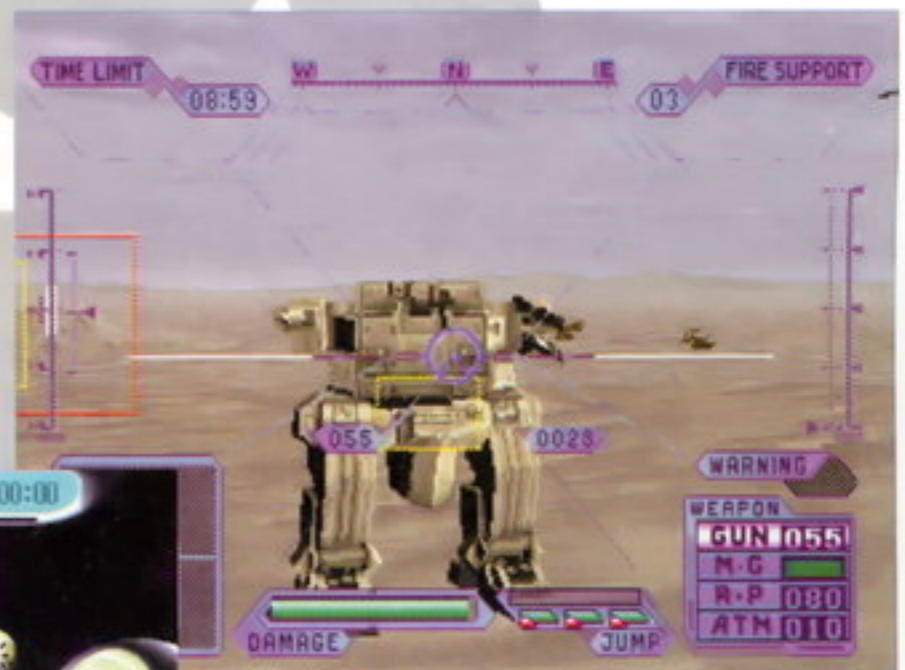
三級 ガングリフォンII(ゲームアーツ／ESP)

ベルリン・リリィのメッセージが聞ける

静岡県/竹下　守孝

今週ラストを飾るのは、ロボットやヘリを操る、硬派な3Dシューティング「ガングリフォンII」から。このゲームをサターンのCD再生画面で再生し、トラック44を選択してみよう。すると、ベルリン・リリィのメッセージを聞くことができるのだ。

ポイント
CDを再生し、トラック44を聞く

サターンのCD再生画面を起動させよう。選択するトラックは44だ。

また、他のトラックにはゲーム中のBGMが収録されている。BGMで戦闘で疲れた心を癒せ!?　くれぐれも、再生させるのはサターンだけにしよう。

裏技大募集中　「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

気になるソフトは要チェック!! 発売前ソフトプレイ

SEGA SATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

SEGASATURN

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の"参考意見"としてご覧ください。

5月29日～6月18日 発売予定ソフト

▲REVIEWERS

女性ユーザーズ
女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。
今週のメンバー ●稲垣美緒 ●REI ●いずみん ●つかさ ●青山ようこ

担当ライターズ
最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。
今週のメンバー ●いしぱん ●サマライ旗野 ●とど ●青木留吉 ●鈴木あつこ ●TETSU本澤

ゲストライターズ
サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。
今週のメンバー ●まさ ●電波宙年 ●馬波レイ ●MAN次郎 ●菅 ●岩片翼

AI将棋2

6月11日発売

●アスキーサムシンググッド
●6,800円(全年齢推奨)
●TAB(将棋)
●無限コンティニュー制
●1～2人用(対戦)

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.33

人間らしい対局感を表現
アマチュア2段の腕前を持つ、人工知能アルゴリズムが高い評価を得ている将棋ゲーム。

対局の記録、再生や詰将棋など充実した内容。

Vol.16 147Pへ

女性ユーザーズ：初心者にはちょっと……

100問の詰め将棋は解きがいあり。対局も難易度が細かく分かれてて、入門編ならド下手な私でも勝てます。でも、あの操作性の悪さは……。駒を動かすポインタが扱いづらいです。「後手6四馬」など、その対局で指した過去の手(駒を指した場所)が一手ずつしか読めないのも面倒。CPUの思考時間の長さも気になるな。上級レベルならともかく、入門編であの長さ？ 他の将棋でも、初心者向けはあんなに読まなかったよぅ。王手や詰みの表示も出ないし、初心者にはちょい不親切。でもオープニングは笑えて好き。 (美緒)

6

担当ライターズ：もっと、目新しいなにかを求ム

実は小学生の頃、将棋クラブに在籍していた経歴を持つボク。腕にはちょっと自信がある。で、将棋部分は可もなく不可もなくという感じ。駒落ちなどのハンデはつけられるけど、他の将棋ゲームとあまり変わらないような気がしたけど。CPUの実力がアマチュア2段!? どうやっても勝っちゃうんだけど……。詰将棋は結構歯ごたえがあって、頭の体操にはもってこいって感じ。駒の移動先が表示されたり、棋譜の記録など、初心者から玄人まで、幅広くフォローしている姿勢は好印象。オープニングは笑えた。 (いしぱん)

6

ゲストライターズ：将棋本来の楽しさを味わえる逸品

CPUが第7回コンピューター将棋選手権で優勝した実力を持つとのこと。例によって我流の筆者が最強レベルに挑んでみた。定跡以外の手に弱いのか中盤までは手応えがなかったが、終盤ともなると筆者の無力さを実感させられる展開に……。結果は辛くも勝利。売り文句でもある「人間的な対局感」が十分に味わえ、充実した時間が過ごせて満足しました。その時のCPUの思考時間が、長くても30～40秒ほどと平均的に早いので好感が持てた。詰め将棋が100問と付加要素が少ないので、対局を楽しみたい方にオススメです。(まさ)

7

ワールドカップ'98 フランス～Road to Win～

6月11日発売

●セガ
●5,800円(全年齢推奨)
●SPT(サッカーゲーム)
●バックアップあり
●1～4人用(同時)
●セガマルチコントローラー、マルチターミナル6対応

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.66

あの感動を再び！
サッカーゲームの定番「ビクトリーゴール」シリーズ最新作はワールドカップ'98版！

伝説のイラン戦を再現できるモードもある。

Vol.19 76Pへ

女性ユーザーズ：実況にビックリ！

私はサッカーはあんまり知らないので、ゲームをスタートさせると、いきなり試合が始まって戸惑ってしまいました。試合展開に的確な実況にはビックリ。こんな私でも、実況を聞いてると何だかサッカーがわかったような気がしてくるので不思議。操作感覚も良好で、ゴールが決まったときの爽快感はかなりのもの。いつでも作戦が変更できたり、リプレイが見られるのもうれしいな。多人数プレイでは、敵味方入り乱れての大混戦。ビギナーながら、楽しめました。コンピュータが強くて試合に勝てないよー。 (いずみん)

8

担当ライターズ：それでも、がんばれ日本代表！

同シリーズの「ワールドワイドサッカー」と比べ、かなり操作感がよく感じるのはなぜ？ もちろん解説は日本語だし、実況もおなじみの声なのでなじみやすいし。日本代表のパラメータに納得いかない気もするけど(笑)。自分好みの布陣でW杯に挑戦するとどうなる？的な楽しみ方ができてうれしいです。世界を相手に戦うことがこんなに辛いのかぁ、と思ってしまう位に世界の強豪との実力差があるけれど、その分燃えます。「ROAD TO FRANCE」モードはあくまでオマケという印象を受けました。 (サマライ)

6

ゲストライターズ：アルゴリズムをしっかりと

期待の高まるワールドカップサッカーを題材にしているけれど、ゲームとしてのサッカー部分がなってない！ 日本代表チームの選手たちは、世界の選手たちよりも劣っているらしく、当たり負けして簡単にボールを取られる。まぁ、この辺は仕方がないが、ダッシュを使って簡単にドリブル突破できたり、必ず決まるシュートなんかがあって、つまんない。平気で2桁得点できちゃうよ。それと、ロングキック着地地点の選手が動かせないのが気に入らない。敵が必ずその前に立つんだもの。題材が良いだけに惜しい。 (いしぱん)

6

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人？ そんな疑問を持った人は、ここをチェック！ レビュアーのコノミがわかるぞ。

馬波レイ
ネクタリス、アースライト、バハムート戦記、大戦略、三国志……意外とシミュレーション好きだと気づいた今日このごろ。

菅
今さらながら「バーニングレンジャー」に大ハマリ。操作が難しいと投げ出す前にがんばってみよう。道は必ず開けるハズ。

サマライ旗野
へたゲーマーな私ですが、皆さんに追い付くべくFV2を練習中。テクノ好きなんで「FV2 VS GABBA」に期待！

REI
モデムを内蔵している「ドリームキャスト」に興味津々。どんなネットワークゲームが出るんだろう？ 楽しみ～!!

TETSU本澤
「ギレン」三昧だったのだが、PS誌の仕事で「パワードール2」をプレイし、いかに自分好みであったかを再確認した次第。

つかさ
今はやっぱり「パラサイト・イヴ」かな？ 久々にはまってるゲームです。歩みのとろさにもすっかり慣れちゃいました(笑)。

▼発売予定ソフト

エーベルージュ スペシャル ～恋と魔法の学園生活～

6月11日発売

●タカラ
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG（恋愛育成シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.0

恋、友情、そして世界の救済……
装いも新たに復活！ 舞台は、高等部の1年9カ月間。あのコたちに、また逢える!?

シナリオやグラフィックが大量に追加された。

Vol.18 124Pへ

女性ユーザーズ　ちょっとあっさり気味

前作のデータを使えるらしいけど、データを持ってなくてもアルバムモードで昔のクラスメイトを見ることができるのはいいね。育成の部分も、赤点を取っても最初は見逃してくれたり親切さもあるし。肝心の恋愛パートは、休日に話ができるようになった女の子と何度もデートしてれば勝手にラブラブになるので意外とあっさり。まあ、その辺は他の恋愛ゲームと変わらない印象。ビジュアルの作り込みや、豪華な声優陣で、結構ハマれる作品に仕上がっている。新機能、ラブラブセンサーもすごく便利！（REI）　**7**

担当ライターズ　プレイしやすくなって再登場

プレイを始めて気がついたのが、レスポンスがよくなって操作しやすくなったってこと。初めてやる分には普通って感じだけど、前作と比べると飛躍的によくなっている。それと、各パラメータや予定表などの画面表示もずっとわかりやすくなったし。プレイ期間が短いせいか、イベントも発生しやすくなって、単調な感じはしない。前作のオイシイとこだけを抽出してギュッと圧縮＋アルファで新要素という感じ。とにかく遊びやすくなった。前作をやった人は、ぜひそのセーブデータを使って遊んでみて。（とど）　**7**

ゲストライターズ　ちよっと物足りない

期間が高等部後半に限定され、おいしいところだけ気軽にプレイできるのはうれしい。難易度も週末にお目当ての女の子とデートしていればOKなので、優しい部類だと思う。ただ、週末に登場する女の子の順番が決まっているらしく、お目当ての子が現れるまで無駄な行動を取らされるのが、ちょっと気になった。期間が短くなった分、女の子の同時攻略がきつくなっている。新しく導入された「ラブラブセンサー」は便利だし、ノイシュのストーリーは感動的だが、自己パラメータ上げは、今となってはかったるく感じる。（電波）　**7**

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

6月18日発売

●ガイナックス
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG（育成シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.0

お父さん、よろしくね
すっかりおなじみの管理型、育成シミュレーション「プリメ」シリーズの最新作。

サターン版オリジナルイベントもあるのだ。

Vol.8 126Pへ

女性ユーザーズ　娘は嫁にはやらん

「2」にあったRPGっぽい「武者修業」はなくなったけれど、その分育成に集中できました。スケジュールが半月～8年までの期間、好きなだけ決められるのも、忙しい人にはうれしい機能。あと、最初に選べる父親の職業が多い！ 父の職業によって娘のパラメータや性格、セリフまで変わっちゃうのは楽しいです。娘のするアルバイトの種類の増え方も凝ってるし、イベントもちょくちょく起こるので、飽きずに何度でも遊べます。ロード時間が少々長いのが難ですが、「1」「2」の娘も登場するので◎。（美緒）　**8**

担当ライターズ　落ちついたプレイ感は是か？

人気育成シミュレーション、「プリメ」シリーズの最新作は、全体的にオーソドックスな作りといった印象。ド派手な演出などはないものの、そのぶん、状況に応じて変化する娘の表情や多彩なイベントなどをじっくりと楽しめる。また、父親の職業（6種類）によって大きく条件が変化するため、何度もプレイできる点も魅力。総合的に見て、シリーズの原点への回帰は成功しているのではないだろうか。あとは、刺激の強いものやスピード感溢れるものが多い最近のゲームの中で、この落ちついたプレイ感をどう見るかだ。（留）　**8**

ゲストライターズ　もっと発売が早ければ……

細かな部分がいろいろ追加されての移植だが、イベントやエンディングが増えたことよりも、PS版にはなかったコンテストが追加されたことがうれしいですね。プレイしていて、ついつい親バカぶりを発揮してしまうのはプリメならでは。オープニングを含め、グレードの高いグラフィックにはため息すら出る。「1」と「2」の娘もゲストで登場するし、ファンのツボを押さえた作りだ。ただ、追加要素があるとはいえ、PS版の発売からかなり時間が経っているので、新鮮味は感じられなかった。（電波）　**8**

リンダキューブ 完全版

6月18日発売

●アスキー
●6,800円（全年齢推奨）
●RPG（サイコスリラー&ハンティングRPG）
●バックアップあり
●1人用
●完全サウンドトラックCDつき

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.0

未来のない惑星で……
惑星ネオケニアを舞台に起こる3つの物語。サターンでは、完全版として登場する。

ちょっと怖くて、大人も楽しめるシナリオ。

Vol.19 94Pへ

女性ユーザーズ　ちょっとダークになるのも悪くない？

中身はかなりサイコって感じ。全体的に暗い雰囲気で、妙に現実味を帯びたところがあったりして。そこが所帯じみていて、なんともいえない。格好よさとか爽快感はないけれどね。シナリオは意外性があって結構面白い。しかも3つの違ったストーリーを楽しめるからやりがいもある。システムもちょっと風変わりでいろんなRPGをやってきた人でも満足できると思う。けれど、ゲーム画面がさびしい感じが……。アニメーションイベントは悪くないけどね。次はどこに行けばいいのか、いまいちわかりにくいのも難点。（つかさ）　**7**

担当ライターズ　グラフィックに惑わされることなかれ

ムービー以外はPCエンジン版から変化はないけれど、「動物集め」というゲームそのものを楽しめる1本です。最初からどんな遠くへも行けて、どんな強い敵とも闘え、「自由度の高いRPG」とはこういうことを言うのでしょう。敵が「障害物」から「捕獲する物」になっただけで、これだけバランスがよくなるんですね。未プレイの人にはぜひオススメ。プレイしたことのある人でも、動物集めにハマった人なら、動物の配置が違うだけでも買いたくなるハズ。PS版で省かれたアダルトなセリフまわしを楽しみましょう。（あつこ）　**9**

ゲストライターズ　そんなリンダにメチャ惚れ!!

『動物を集める』という目的のため、シェイプアップされたシステムが◎。戦闘、ストーリーともにサクサク進むのがイイ感じだ。が、個人的に惹かれたのが、深ぁ～く描かれたキャラクターの魅力。放つセリフのあちこちに含みがあって（それもブラックだったりピンクだったり）、実に刺激的。文章の秀逸さに加え、声の演技も素晴らしい。特にエキセントリックなリンダは、高山みなみの熱演もあって、すンごく魅力的な少女となっております。しかも微妙に人物配置が異なるシナリオが3本。末永く楽しめそうです。（馬波）　**8**

▼発売予定ソフト

村越正海の爆釣日本列島

6月18日発売

●ビクター／ビクターソフト
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG（釣りシミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.66

日本全国爆釣めぐり！
日本全国11カ所で25種類もの魚を釣ることができる、釣りゲームの決定版が登場！

村越氏のアドバイスが、随所に入っている。

Vol.14 158Pへ

女性ユーザーズ

釣りって楽しいよ！

いきなり専門用語でリールや仕掛けが説明されるのでビックリ。でも、ちゃんと図解されるので理解できる。優しそうな釣り名人が常にアドバイスしてくれるのも心強い。頼りになる人と一緒に釣りに行くと思うと、なんだかウキウキしてくるね。釣り場では、どこにルアーを投げればいいか、どんなふうに動かせば釣れるかなど、懇切丁寧にアドバイスしてくれるので、ボウズでがっくしということもない。釣れた魚を料理するためのレシピまで教えてくれるのにも驚き。これでパッドに当たりの振動があれば最高だな〜。（REI）

8

担当ライターズ

釣りゲーの最高傑作

美麗なグラフィックと生々しい魚の動き、ゲーム性とリアリズムの両方を適度に満足させる絶妙なバランスなど、秀作だった「シーバスフィッシング2」の美点をそのまま継承。さらに、目標となる魚の種類が飛躍的に増えたため、要求されるテクニックのバリエーションも豊富になり、ゲームとしての幅も広がった。ガチガチにリアルな作品ではないが、だからこそ多くの人に勧められる。釣りを題材にした「エンターテイメント」作品として優秀。村越氏の登場頻度も上がっているので、同氏のファンも「買い」だ。（本澤）

8

ゲストライターズ

ガイドブックとしても使える1本

村越正海さんが実写で釣りをレクチャーしてくれたり、日本各所のポイント選び、釣る時の天候選びができるのは画期的。釣りの成果でポイントがもらえ、そのポイントでルアーを購入できるというシステムもおもしろい。釣りゲーム独特の親父くささもなければ、難易度もそれほど高くないので、結構楽しめるのではないでしょうか。ポイント選びや、ロッドの操り方などを勉強するという目的で購入するのもオススメ。ファイト中に見せる、魚のグラフィック、アクションともに最高でした。買おうかな？（MAN次郎）

7

ケリオトッセ！

6月18日発売

●増田屋コーポレーション
●4,800円（全年齢推奨）
●ACT（アクション）
●バックアップあり
●1〜4人用（同時）
●マルチターミナル6対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 5.0

「ケリオトシタ」の称号をめざせ！
誰でもすぐに遊べる単純明快なアクションゲーム。ライバルをステージ外へ蹴り落とせ！

個性豊かなキャラクターたちが登場する。

Vol.16 147Pへ

女性ユーザーズ

対戦モードがおすすめ！

何人かいるキャラクターの中からプレイヤーキャラを選ぶのだけれど、ポリゴンが粗いせいかどのキャラクターもかわいく見えない。ステージごとにある仕掛けのせいで、ゲームスタートした直後の一瞬のうちに勝負が決まってしまったり、思う方向に進めなかったりするのが気になるところ。ストーリーモードと対戦モードの2つがあるけれど、対戦モードの方が断然楽しいです。ステージから対戦相手を突き落とすのが勝利条件なので、対戦相手を選ばないとケンカになっちゃうかもね。（いずみん）

5

担当ライターズ

パーティーゲームにぜひ！

キャラクターがカッコ悪いので、見た目でかなり損をしている気がします。プレイしてみれば結構楽しめるんだけどねぇ……。それと各キャラクターの特殊能力のバランスがあまりにも悪い。無敵効果のあるキャラが強すぎます。他にも、セット本数が3本先取で固定なので1試合がものすごく長くなってしまうことがあったり、回避不能で落されることがあったりと、細かな部分での配慮に欠けているのが惜しい。しかし、操作やルールは単純だし、ステージごとの仕掛けも多彩なので、人と対戦すれば盛り上がります。（サマライ）

5

ゲストライターズ

ゲーム性を生かす「もうひと工夫」を

惜しい。着眼点はいいが、もう一歩「練り」が足りないといった感じ。最初は何も考えずに片っ端から蹴りまくっているだけで楽しめるのだが、慣れると「端に追い詰めて攻撃、ただそれだけ」というおもしろみに欠けるゲーム展開になってしまうのが少々難。さらに、必殺技が文字通り「必殺」となるものが多いのもちょっと厳しい。何らかの返し技や防御アイテムがあればよかったかも。ストーリーモードで物語が最後まで何も語られずじまいなのもいただけない。ラストの、玉を蹴り当てて戦うボス戦はおもしろかったけど。（菅）

5

ラングリッサーV the end of Legend

6月18日発売

●メサイヤ
●6,300円（全年齢推奨）
●SLG+RPG（シミュレーションRPG）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.0

ついに伝説が明らかになる
完結編となる「ラングリッサー」シリーズ最新作。すべての謎が今、明らかになる!?

完成されたシナリオで、ドラマを見届けよう。

Vol.19 42Pへ

女性ユーザーズ

これで終わりとは惜しい！

「Ⅳ」までは、「1」からの着実なバージョンアップ形という感じなので、敬遠や挫折してきた人も多いかも。でも、長い歴史を閉じる完結編、ぜひ挑戦して欲しい！「Ⅴ」もバージョンアップ形ではありますが、間口が広がった気がします。シミュレーションが苦手な私には、途中からツライ難易度なのだけど、今までとは少し違う物語の先が気になるし、深く考えずに進めても「お、うまくいった」と救われることが多いような。これって初心者には嬉しいよね。このクオリティなら……続きがやりたい、残念です。(笑)（ようこ）

8

担当ライターズ

凝ってるぶん、やや複雑に

ストーリーもシステムも、シリーズ中最高の凝りよう。ただ、その分、どちらも複雑になった感はある。特に「Ⅳ」を知らない人は、ストーリーを難解に感じるだろう。でも、これ単体として楽しむのに必要な情報はフォローされている。主人公が、前作で悪とされた側の人間という設定なので、「Ⅳ」をやってからの方が、「あの時、こっちサイドではこんなことがあったんだ」と楽しめる。が、「Ⅳ」の展開を知らないからこそ、ドキドキできる部分もある。逆に「Ⅴ」をやってから「Ⅳ」をやるっていうのもアリかな。（とど）

9

ゲストライターズ

前作は遊んでないのです

いわゆるシリーズものです。しかも完結編らしいです。でも予備知識なくても普通に楽しめます。万事問題なし。ま、個人的にシミュレーションRPG好きだからなんですけど。シナリオは重め。主人公が“生体兵器”という設定に漢を感じシビれます。ただあの絵柄なんで、ラブラブな展開はもちろん待ってます。この辺に拒絶反応なければいいんじゃないですかね。気になるのはクリアまでの時間。喰いそうです。しかもタップリと。ただCOMの思考速度は遅くないのでイライラはしません。この辺は保証します。はい。（岩片）

7

INFORMATION

来週金曜日、サタマガは合併号のためお休みです。次号発売はワールドカップたけなわの6月19日。サッカー特集をはじめラングリッサーVの大紹介など、今夏のサターンタイトルを満載！　そしてドリームキャスト関連もビッグニュースが飛び出す予感も…お楽しみに！

STAFF

編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨／**編集**　石坂英作　三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　福田知恵子　梅田浩二　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　関　則義　松本真弓　遠藤恭子／**編集協力**　ヘッドルーム（河野直之　高橋祐介　野本由起　斎藤阿都武）　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　メディアミックス（田中　茂）　山猫有限会社（浅川直樹　島田泰成）　ベルスタッフ（久本希世史　森田　洋）／**アシスタント**　田所妙子　上田裕生　川崎　伸　吉岡要也　上野俊一　三宅裕丈　藤林豊典　田代泰之　伊藤政明／**ライター**　佐々木功一　戸塚義一　折原光治　窪田　剛　池袋サラ　櫛田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　旗野彰彦　石田丈継　作山哲広　まさ　政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　森聖一郎　柴山道久　篠田　聡　たか・ぴー　中島健次　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　元澤利明　金子光晴　村山和幸　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　大地　将　衣川真由美　本澤　徹　岩片　翼　Ron Demand（酒井裕晶）　緒形光哲　金万義博　福永　寿　鈴木鋼一　坂井肇　徳弘　径　近藤謙太　猪又哲也　高橋実弥子　横田宗篤　青木留吉　出口裕子　箕浦光祥　大友　順　岡野英行　荒木由紀枝　渡辺淳子／**レイアウト**　村田雅英　渡辺　縁　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ　川野辺順子　嵩西義明　スタジオ・キャップ　エイティ　とりぴっと（並木美智子）　キャリエール／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　荒井英一　津留英一　相川経雄　松永和章　遠藤　勝　青森直樹　守屋貴章／**イラスト**　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　北山貴代　中村久男／**写植**　三共社／**DTP**　リクルートコンピュータパブリシング　ローヤル企画／**校正**　フィールドアップ／**広告営業**　辻順一　峯尾咲紀子　青木香織　森脇有香／**広告進行**　坂田和香子／**販売営業**　平山明徳／**印刷**　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン7月3日号は
6月19日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03・5642・8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

5月29日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
岡山県・佐藤聡、鹿児島県・简井幹夫、静岡県・夏井馨、山形県・内館慶太、愛媛県・板橋修二、東京都・山内和紀、埼玉県・米田久美、愛知県・古川勉、神奈川県・笹野井真、栃木県・勝矢司郎、群馬県・木葉奈津子、大阪府・島津直仁、島根県・小久保達志、神奈川県・千場幸弘、埼玉県・福田人志、山口県・砂田紀美子、広島県・戸塚沙織、熊本県・曳野由美子、福岡県・飯森謙介、大阪府・渡来達人

②「ラングリッサー」キャップ（3名）
静岡県・小長谷斉、山形県・柏倉健、香川県・多地ひとみ

③丹下桜メモパッド＋テレカセット（5名）
滋賀県・津田直記、大阪府・香山直則、北海道・中者真一、福岡県・藤井豊、北海道・大桃達郎

④タトゥーシール（3名）
宮城県・越智正信、群馬県・坂内誠、愛媛県・藤田早苗

⑤保存版 ゲームキャラクターグッズ大図鑑（3名）
奈良県・光宗直彦、岩手県・安藤浩二、長野県・阿野日香里

⑥アニメソングカラオケ完全ガイド（3名）
大分県・藤木知則、山梨県・井上利之、埼玉県・宮原望

セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは6月26日（当日消印有効）発表は本誌'98年Vol.22の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2ヵ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年6月26日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「ドミノ君」レターセット●5名

6月18日発売／提供：コナミ

かわいい「ドミノ君」がレターセットになったぞ。青いエンベロープもしゃれていてステキだよね。

3 「スティープ・スロープ・スライダーズ」音楽CD＋ヨーヨー●5名

提供：ケイブ

巷で大流行の「ヨーヨー」。軽快なサウンドに乗って遊ぶのも一興……かな？　セットでプレゼントだ。

4 「ラングリッサー」テレカ●3名

非売品／提供：メサイヤ

特製テレカをなんと！　セットで3名にプレゼント。ファンならゲットしておきたいアイテムだぞ。

5 「ドミノ君」ペンケース●5名

6月18日発売／提供：コナミ

「ドミノ君」の形をしたユニークなペンケース。たっぷりと中味が入りそうだよね。

PlayStation

SEGASATURN

恋の魔法おしえてあげる。

友情と恋愛がいっぱいの魔法学園生活。
ちょっぴり大人っぽくなった仲間たちとまた逢えるネ。
パソコン版にはない新たなイベントもぞくぞく追加。

恋愛育成シミュレーションゲーム

エーベルージュ スペシャル

Eberouge Special

～恋と魔法の学園生活～

プレイステーション版:6月11日発売予定　セガサターン版:6月11日発売予定

価格 5,800円(税別)

キャラクターボイス

カレナック・ルシヨン（CV　緒方　恵美）	ミュラー・ヴィアンデン（CV　天野　由梨）
ノイシュ・アマルフィ（CV　今井　由香）	フォルラーツ・ガントラム（CV　宮村　優子）
カステル・アンダルシア（CV　白鳥　由里）	モリッツ・コルマール（CV　小桜　エツ子）
コー・ダインハート（CV　かない　みか）	スタンベルク・バルセロス（CV　矢尾一樹）
リンデル・ファルケン（CV　三石　琴乃）	ネルト・ケンダーマン（CV　上田　祐司）
フェルデン・マテウセス（CV　笠原　弘子）	ハイデル・デラーテン（CV　岡野　浩介）
マリエン・リースリング（CV　冬馬　由美）	マール・アンハルト（CV　氷上　恭子）
ヘレン・ネフェルティ（CV　笠原　留美）	ユーロス・プロバンス（CV　田村ゆかり）